

PC
JOKER VERLAG
ENTERTAINMENT FÜR PERSONAL COMPUTER
1/92
Januar/Februar
DM 7.- / öS 56.-
sfr 7.- / hfl 8,50
Lit 6.400
Joker
MIT KOSTENLOSEN KLEINANZEIGEN
NEU
MONKEY ISLAND II
CIVILIZATION
POLICE QUEST III
u.v.a.
EXKLUSIV-INTERVIEW MIT LARRY'S VATER
AL LOWE
ERSTE INFOS–ERSTE BILDER
ULTIMA 7
EYE OF THE BEHOLDER II
DAS SCHWARZE AUGE
ALLES WAS DER SPIELER BRAUCHT
ZOCKER-TUNING
FÜR DIE MS-DOSE
BESSERWISSER
SCHON GELÖST: SPELLCASTING 201
POLICE QUEST III
UND CODES, TIPS, TRICKS
PC JOKER PC JOKER PC JOKER

EDITORIAL

Auf eine neues ...

...Heft oder auch Jahr – kommt ganz darauf an, wann Ihr den weisen Entschluß gefaßt habt, die vorliegende Ausgabe käuflich zu erwerben. Und natürlich, wann die schon weniger weise Entscheidung gefallen ist, auch dieses Editorial zu lesen. Wie auch immer, im großen und ganzen liegt das Jahr 1992 noch relativ jungfräulich vor uns. Und genau wie letztes Jahr (und die Jahre davor) stellt man sich um diese Zeit oft und gerne die tiefschürfende Frage, was die Zukunft wohl bringen mag. Antworten bekommt man meist keine, und wenn, sind es in aller Regel die falschen. Aber gottlob sind mir in dieser bedeutungsschweren Stunde ein paar Dinge eingefallen, mit denen ich a) diese Seite füllen kann und b) nicht allzu verkehrt liegen dürfte.

Also, soviel läßt sich wohl mit Sicherheit sagen: 1992 bringt sechsmal einen neuen PC JOKER, eine Menge nicht eingehaltener, dafür aber ausgesprochen lobenswerter Vorsätze (weniger Zigaretten, weniger Kaffee, weniger Geschwafel wie dieses...), einen weiteren Preisverfall am Hardware-







Markt (486er zum Preis, für den man sich dummerweise gerade erst einen 286er zugelegt hat...) und natürlich viel, viel neue Entertainment-Soft. Damit auch jene PC-User, die ihre MS-Dose erst Weihnachten unter dem Bäumchen gefunden haben, der anrollenden Spieleflut nicht gänzlich unvorbereitet gegenüberstehen, haben wir ihnen in dieser Ausgabe ein großes Special gewidmet – auf drei Seiten haben wir alles zusammengetragen, was der angehende PC-Zocker braucht und wissen muß. Vielleicht ist ja sogar der eine oder andere Denkanstoß für den versierten Gambler dabei, laßt Euch überraschen...

Im übrigen stützt sich unser gesamtes Hoffen und Streben natürlich auch weiterhin darauf, mit dem PC JOKER die richtige Mischung, Euren Geschmack, den Nerv – kurz gesagt ins Schwarze zu treffen. Solltet Ihr Euch also dazu durchringen können, uns Eure Anregungen, Wünsche und Kritik in Form eines kleinen Briefchens mitzuteilen, dann hätte zumindest für uns das neue Jahr schonmal gut angefangen!

Mir bleibt nur noch, Euch viel Spaß beim Lesen und im Namen aller Kollegen ein erfolgreiches und unterhaltsames 1992 zu wünschen,

Euer Michael



INHALTSVERZEICHNIS

RUBRIKEN

Editorial 3

Undercover – Interna aus der Redaktion 6

Cocktail – News-Mix 7

Hot Spot – demnächst auf diesem Computer: Der Rollenspiel-Jahrgang `92 8

Ghostwriter – Leserbriefe 22

Top Job – aktuelle Game-Charts 26

Comic 26

Preisausschreiben: Der Wettbewerb für Querdenker 37

Update Service – Verbesserungen & Erweiterungen 38

PD-Perlen – Public Domain Programme 40

Zocker-Olymp – die Seite für Gewinner 42

Einsteiger-Special Zocker-Tuning für die MS-Dose 43

Hardware: PC-Soundman 48

Smalltalk – ein offenes Gespräch mit: Al Lowe 61

Tip Top – der Top Tip The Magnetic Scrolls Collection 79

Zeitgeist Werbung & Computer 80

Überhaupt & Außerdem – die Meinungs-Seite 83

Blackout – Spiele ohne Strom: Perry Rhodan Simulation 84

Grafik-Competition – Kunst von Lesern 86

Impressum 88

Besserwisser – schwere Spiele leicht gemacht 89

Mini-Markt – private Kleinanzeigen 96

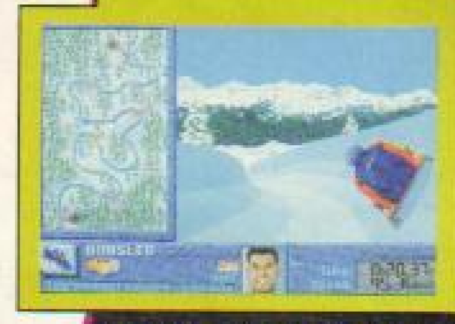
Vorschau 98

Inserenten 98

Bezugsquellen 98



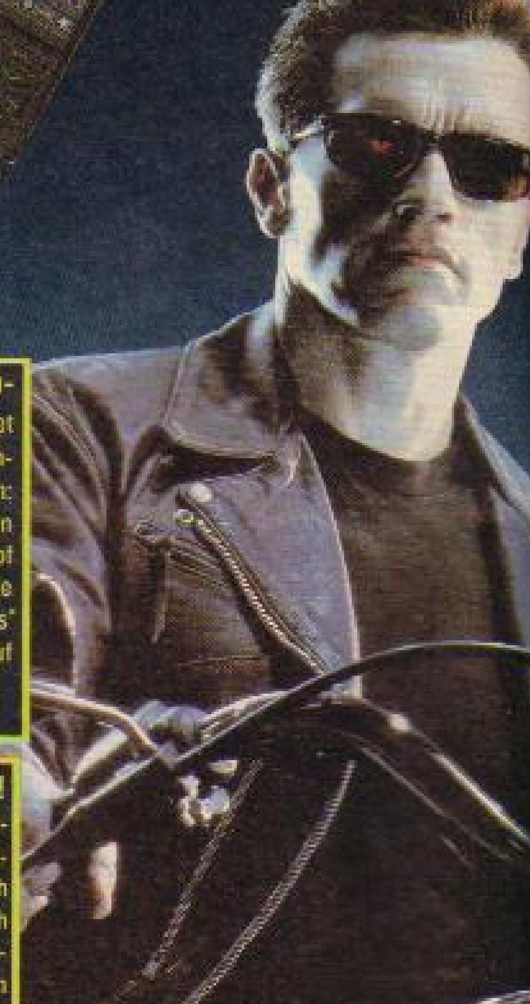
Nicht nur für Profi-Sportler! Mit "The Games: Winter Challenge" dürfen auch eingeschworene Stubenhocker bei der Winter-Olympiade mitmachen, und dank "Advantage Tennis" wird praktisch jeder Boris zum Becker. Wie, was, wann, wo? Na vorläufig mal auf den Seiten 10 und 20





Nicht nur für Zeitgeister! Wie, wann und warum hat die Werbung den Computer entdeckt? Und wie in Gottes Namen fällt einem eine Figur wie Larry Laffer ein? Die Antworten findet Ihr im großen Interview mit Al Lowe und der interessanten Story über Werbung am Computer – auf den Seiten 61-63 und 80/81

Nicht nur für Sonntagskinder! Beim tollen 'Think Cross Wettbewerb' hat nämlich jeder die Chance, einen elektronischen Terminplaner (mit Übersetzer, Datenbank, Telefonverzeichnis, etc.) und jede Menge schöne Tüftelspiele zu gewinnen. Das Glück wartet auf Seite 37



Nicht nur für Drachentöter! Der "Hot Spot" widmet sich diesmal ganz den kommenden Mega-Rollenspielen: Wer schonmal einen ersten Blick auf "Ultima VII", "Eye of the Beholder 2", "Das schwarze Auge" und "Shadowlands" werfen will, der werfe ihn auf unsere Previews auf den Seiten 8/9

Nicht nur für Simulanten! Nun ist es endlich da – "Civilization", Sid Meiers strategisches Simulations-Epos. Noch fesselnder als Pirates? Noch komplexer als Railroad Tycoon? Erfahrt Ihr alles auf den Seiten 18/19



Nicht nur für Insulaner! Denn in dieser Ausgabe haben wir die schönsten Inseln der Softwaregeschichte getestet: Einmal das brandneue Lucasfilm-Game "Monkey Island 2", dann den strategischen Geniestreich "Battle Isle" und schließlich das Edel-Adventure "Maupiti Island". Reif für die Insel(n) auf den Seiten 12, 32 und 53



Nicht nur für Muskelmänner! Diesmal gibt's Action satt mit den Roboterkriegern "The Terminator" und "Terminator 2" sowie der Barbaren-Arie "Deathbringer". Alles, was einen Joystick heben kann, trifft sich auf den Seiten 27 und 73



Nicht nur für Einsteiger! Für alle , die ihren Büroknecht zum Entertainer umschulen wollen, haben wir ein umfangreiches Special zusammengetragen: "Zocker-Tuning für die MS-Dose". Alles über Grafik- und Soundkarten, Monitore, Joysticks und noch viel, viel mehr auf den Seiten 43-47

1/92

TESTS

Action Section

Baby Jo	75
Deathbringer	27
Duke Nukem	70
Guardians	70
Terminator 2	73
The Terminator	73

Brainstorm

7 Colors	76
Battle Isle	32
Booly	76
MacArthur's War	68
No Greater Glory	14
Romance of the three Kingdoms II	69
Spot	52
Western Front	68

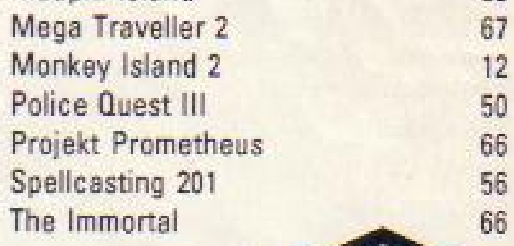
Echtzeit

Battle Command	28
Civilization	18
Earl Weaver Baseball II	30
F-117 A Stealth Fighter 2.0	77
Killing Cloud	58
Megafortress	34

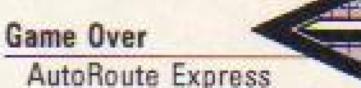
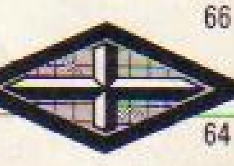
Explorer

Bloodwych	74
Martian Memorandum	72
Maupiti Island	53
Mega Traveller 2	67
Monkey Island 2	12
Police Quest III	50
Projekt Prometheus	66
Spellcasting 201	56
The Immortal	66

Game Over



AutoRoute Express	64

Schweiß & Tränen

Advantage Tennis	20
Mike Ditka Ultimate Football	16
Nascar Challenge	54
Winter Challenge	10

Twilight

Einmal Kanzler sein	78
The Adventures of Willy Beamish	17

UNDER COVER

INTERNA AUS DER REDAKTION

In der Erstausgabe haben wir Euch hier unser unbestechliches Bewertungssystem vorgestellt – in der Zweitausgabe sind nun die Unbestechlichen persönlich dran! Steckbrieflich gesucht, das Joker-Team in Wort und Bild . . .

Uschi Freckmann

Spitzname, Alter: Madonna, 20
Aufgabenbereich: Redaktionsassistenz
Spezialgebiet: Telefon
Hobbies: Bodybuilding & Solarium
Lieblingsspiel: Blues Brothers



Regine Nellissen

Spitzname, Alter: Mama Lucia, zeitlos
Aufgabenbereich: Anzeigenverwaltung & Aboverwaltung
Spezialgebiet: Verlagskorrespondenz
Hobbies: Kochen & Schlafen.
Lieblingsspiel: (Strip-?) Poker

Brigitta Labiner

Spitzname, Alter: Zocker-Gitti, 23
Aufgabenbereich: Produktionsleitung & Korrektur
Spezialgebiet: Alles, was sonst keiner machen will.
Hobbies: Badminton & Tanzen
Lieblinsspiel: Lemmings



Joachim Nettelbeck

Spitzname, Alter: Papa Joe, 34
Aufgabenbereich: Redakteur
Spezialgebiet: Strategicals & Adventures
Hobbies: Essen & Trinken
Lieblingsspiel: Sim City

Oskar Dzierzynski

Spitzname, Alter: Der Bestrafer, 32
Aufgabenbereich: Lei(t)dender Redakteur
Spezialgebiet: Redigieren & Fotografieren
Hobbies: Motorräder & Frauen
Lieblingsspiel: Xenon II



Werner Ponikwar

Spitzname, Alter: Tricky Werny, 22
Aufgabenbereich: Redakteur
Spezialgebiet: Lösungshilfen
Hobbies: Sport, Motorräder & Autos
Lieblingsspiel: Tetris

Michael Labiner

Spitzname, Alter: Big Boß Mike, 31
Aufgabenbereich: Herausgeber & Chefredakteur
Spezialgebiet: Editorial & Specials
Hobbies: Autos & Filme
Lieblingsspiel: Elite Plus



Werner Regnet

Spitzname, Alter: Picasso, 27
Aufgabenbereich: Art Director
Spezialgebiet: Comics
Hobbies: Akkordeon spielen
Lieblingsspiel: Wing Commander II

Richard Löwenstein

Spitzname, Alter: Richy, 21
Aufgabenbereich: Redakteur
Spezialgebiet: Action & Geschicklichkeit
Hobbies: Ausgehen & Schlafen
Lieblingsspiel: Wing Commander



Oliver Wunderlich

Spitzname, Alter: Mr. Wonderful, 26
Aufgabenbereich: Layout
Spezialgebiet: Seitenaufbau, Umbruch
Hobbies: Comics & Rollenspiele
Lieblingsspiel: AD&D

Max Magenauer

Spitzname, Alter: Mad Max, 22
Aufgabenbereich: Redakteur
Spezialgebiet: Simulationen & Rollenspiele
Hobbies: Kino & Musik
Lieblingsspiel: Ultima VI





Read me!

Zwei neue Bücher wollen wir heute vorstellen: Das eine kommt aus dem Sybex Verlag, heißt „Game Over", hat aber trotzdem nur mit Spielen zu tun – das andere nennt sich Data Beckers „Telefonbuch", ist aber keines . . .

. . . zumindest nicht im herkömmlichen Sinn. Auf 280 Seiten stellt Jürgen Baums hier Fernsprech-Technik vor, von diversen Anschlüssen und Anlagen über Fax und BTX bis zur Datenfernübertragung fehlt nichts, was auch nur im entferntesten mit Telefonieren zu tun hat. Für 24.80 DM ein nützlicher Ratgeber mit übersichtlichem Aufbau, vielen Bildern und Infos sowie einem Stichwortverzeichnis.
Das 250 Seiten starke Nachschlagewerk über aktuelle PC-Spiele hat Carsten Borgmeier „verbrochen". Da der gute Mann auch für uns tätig ist, verkneifen wir uns jeglichen Kommentar und weisen stattdessen völlig wertfrei darauf hin, daß man hier für gleichfalls 24.80 DM eine Menge Tests, Tips, Lösungen, SW-Bilder, Hersteller-Adressen, sowie eine 5.25"-Disk erhält – und zwar genau wie Data Beckers „Telefonbuch" im Fachbuchhandel.

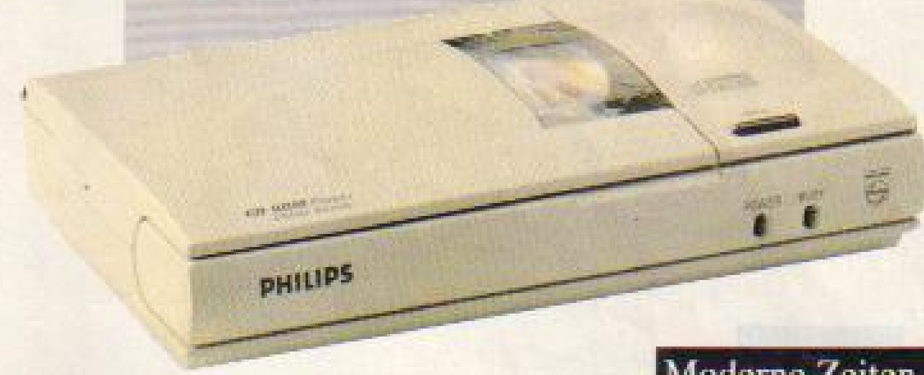


Moderne Zeiten I

Wer ein CD-ROM für seinen PC sucht, wird nun bei Leisuresoft fündig: Unter dem Label „Tecno Plus" gibt's ein Philips-Modell, das eine ganze Menge zu bieten hat!

Zählen wir mal ganz zwanglos die Vorzüge auf: Das Gerät ist kinderleicht zu installieren (Voraussetzung ist ein XT/AT mit 640K Speicher und MS-DOS 3.1 oder höher), bezieht seinen Saft direkt über den Rechner und wird mit Audio-Interface-Karte, Power-Data-Karte, Anschlüssen für Kopfhörer bzw. Lautsprecher, einem Installationsprogramm auf Diskette sowie sieben CD-Programmen („World Atlas Mark II", „Chessmaster 2000", „Life & Death", etc.) ausgeliefert. Klar, daß soviel High Tech auch was kostet, in diesem Fall sind's aber „nur" 999,– DM. Zu haben bei:

Leisuresoft
Robert-Bosch-Str. 1
4703 Bönen
Tel.: 02383/690

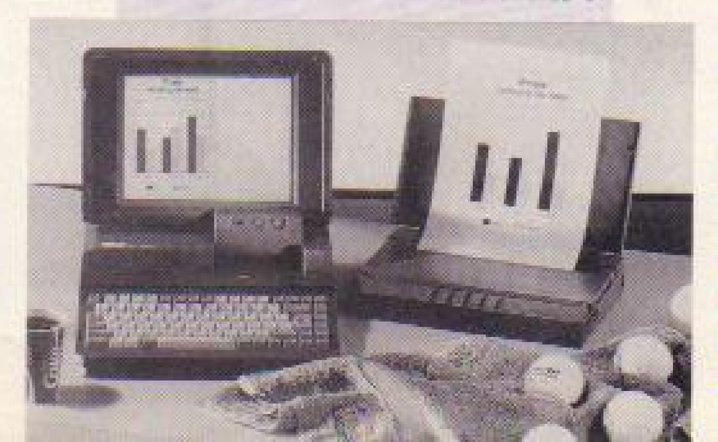


Nachholbedarf?

Angenommen, Ihr sitzt mit Eurem Laptop im ICE und plötzlich befällt Euch der Drang, etwas auszudrucken? Na, was nun?! Tja, hättet Ihr Euch mal einen Amstrad-Laptop samt „Bubble Jet" Printer zugelegt . . .

Wer Versäumtes nachholen möchte, kann das jetzt zum attraktiven Paketpreis tun: Entweder mit dem „ALT-286" oder dem „ALT-386 SX", in jedem Fall aber mit dem passenden Drucker von Canon. Das Gerät mißt nur 310 x 216 x 49 mm, wiegt schlappe 1.800 Gramm, hat 64 Düsen und kann pro Bubble-Jet-Kassette etwa 700.000 Zeichen drucken (entweder 100/sek oder im Schöndruck mit einer Auflösung von 360 x 360 dpi); Netz- und Akkubetrieb sind ohnehin selbstverständlich. Das 286er-Gespann kostet 4.600,– DM, mit 386 SX-Prozessor sind's 950,– DM mehr. Erkundigt Euch doch einfach unverbindlich bei:

Amstrad
Dreieichstr. 8
6082 Mörfelden-Walldorf
Tel.: 06105/20 03 0



Moderne Zeiten II

Wie wäre das: Etwa 1000 aktuelle Computerprogramme frei Haus – über den Fernseher! Zukunftsmusik? Keineswegs, dank „Channel Videodat" schon längst alltäglich . . .

Wer sich den Decoder VD 2000 (samt Kabelsatz und Empfangssoftware) besorgt, braucht bloß noch seinen Rechner und die Möglichkeit PRO 7 zu empfangen, schon kann's losgehen: Geliefert werden ständig neue Shareware-Programme, Demoversionen kommerzieller Games bzw. Anwendersoftware, Lesestoff und Preislisten, aktuelle Viren-Infos, Börsenberichte und noch viel mehr! Jetzt wollt Ihr sicher wissen, was der Spaß kostet? Da das Angebot ganz individuell zusammengestellt werden kann, fragt Ihr da am besten gleich den Anbieter:

Wiegand
Video-Daten-Systeme
Palmersdorfer Hof 11 – 19
5040 Brühl
Tel.: 02232/4 50 28

DER ROLLENSPIEL JAHRGANG 1992

Ultima VII – The Black Gate

Wer Lord British nicht kennt, hat Britannia verpennt – und damit sechs der besten Rollenspiele, die je das Licht eines Monitors erblickten. Die Serie war von Anfang an gut, wurde mit dem vierten Teil ausgezeichnet, und nach Ultima VI schien eine Steigerung nicht mehr möglich zu sein. Der Schein trog! Ein weiteres Mal beginnt nun eine neue Ära in Sachen Bedienungskomfort und Spieltiefe, das ohnehin bereits geniale Ultima-System hat sich zu einer interaktiven Welt entwickelt, deren Detailreichtum nur noch von der Wirklichkeit selbst übertroffen wird. Dazu gehören jetzt auch spektakuläre Animationen, 256 Farben, Sprachausgabe undOunduntermalung vom Allerfeinsten. Und auch die Story geht neue Wege, denn seit den Ereignissen im letzten Teil sind 200 Jahre verstrichen. Britannia blüht und gedeiht – auf den ersten Blick. Wer zweimal hinschaut, sieht hingegen Drogen, Umweltverschmutzung und eine bedrohliche Kriminalitätswelle. Dazu rafft eine Seuche alle Magier dahin, und selbst die Moongates sind in einen unbefristeten Streik getreten...

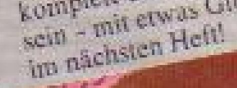
Diese besorgniserregende Entwicklung muß gestoppt werden (wie sähe sonst wohl Ultima VIII aus?!), wozu die Tugenden eines Avatars allein nicht mehr genügen – hier ist auch kriminalistischer Spürsinn gefragt! Aber selbst der wird Euch nichts nützen, wenn Ihr nicht zumindest einen flotten 386er mit 2MB besitzt. Tja, viel Feind, viel Speicher. Mehr darüber bereits in der nächsten Ausgabe.

Eye of the Beholder II – The Legend of Darkmoon

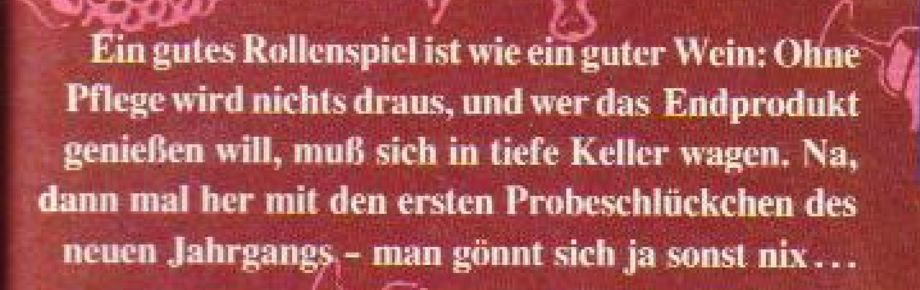
An Feinden mangelt es freilich auch in der Fortsetzung von SSIs AD&D-Versoftung im „New Look" nicht, eher im Gegenteil: Waterdeeps Monster-Population hat sich zwischenzeitlich auch der Oberwelt bemächtigt!

Vorbei die Tage, da das Böse sich mit dem Abmurksen von Kanalisations-Wanderern begnügte, den örtlichen Tempel-Priestern schwant weit Schlimmeres – mehr und Genaueres weiß zwar niemand, aber wofür ist schließlich die neugeschaffene oder althergebrachte Party da? Mag man auch nicht mehr wissen, mehr zu tun gibt es nun allemal: Mehr (und noch schönere) Dungeons zum Erforschen, mehr Monster zum Erschlagen, mehr Wege, um sie zu beschreiten, mehr Rätsel zu entwirren und nicht zuletzt mehr Kommunikation.

Die tolle Benutzerführung wurde weitgehend beibehalten, ebenso wie die Zahl der Helden (vier plus zwei). Abgesehen von VGA wird der zweite Beholder auch CGA und EGA sowie die Adlib-Karte unterstützen und in einer komplett deutschen Version zu haben sein – mit etwas Glück ebenfalls schon im nächsten Heft!







Ein gutes Rollenspiel ist wie ein guter Wein: Ohne Pflege wird nichts draus, und wer das Endprodukt genießen will, muß sich in tiefe Keller wagen. Na, dann mal her mit den ersten Probeschlückchen des neuen Jahrgangs – man gönnt sich ja sonst nix ...



Das Schwarze Auge – Die Schicksalsklinge

Und noch eine Serie, allerdings will diese erst noch eine werden. Zumindest am Computer, denn auf dem Papier ist das Schwarze Auge ja schon seit acht Jahren das erfolgreichste Rollenspielsystem in und aus Deutschland. Die Attic-Truppe um Guido Henkel („Spirit of Adventure") hat sich nun vorgenommen, den Erfolg in digitaler Form fortzusetzen.

Im Unterschied zu den AD&D-Umsetzungen sollen die Abenteuer hier zunächst ausschließlich für und am Rechner entwickelt werden, um später erst als gedrucktes Spielmodul zu erscheinen. Damit das Gameplay der Original-Vorlage auch wirklich nahe kommt, hat man mit Fantasy Productions sogar die DSA-Urväter am Projekt beteiligt. Die Computerversion soll nicht weniger als das komplexeste Rollenspiel aller Zeiten werden – und wenn man sich z.B. die Charaktererschaffung (auf 13 Screens!) mit ihren unzähligen Skills und der untrennbaren Verbindung von positiven mit negativen Eigenschaften so ansieht, möchte man's fast glauben ...

Über den Sound ist noch nichts bekannt, und über die Story dürfen wir leider nur verraten, daß es halt um ein schicksalhaftes Schwert geht. Grafisch steht Euch jedenfalls ein Leckerbissen ins Haus, wo sich gelungene 3D-Routinen mit isometrischen Kampfperspektiven abwechseln. Da zudem noch über ein geniales Dialogsystem viel und oft geschwätzt werden darf, gibt's eigentlich nur eins: Abwarten, Tee trinken und im April erbarmungslos zuschlagen!



Shadowlands

Die letzte Flasche, die wir heute köpfen, ist von „Serienabfüllung" weit entfernt – die Ähnlichkeit zu den anderen Rollenspiel-Tropfen beschränkt sich auf isometrische 3D-Rangeleien. Im übrigen sind Domarks Kellergeister echte Unikate: Hier geht's um einen toten Gott, viel Licht & Schatten sowie eine komplett neuartige Steuerung.

Als verstorbener Unsterblicher (ja, auch sowas gibt's!) strebt man die Auferstehung an, indem eine vierköpfige Party mit der Einsammlung der über alle Welt verstreuten Götter-Knochen beauftragt wird. Zur Erledigung der diffizilen Aufgabe können die Burschen sowohl zusammen als auch getrennt operieren, ein originelles Icon-System macht's möglich. Der eigentliche Clou aber sind die Problemstellungen selbst: Meist haben sie mit Licht zu tun, sei es, daß optische Schalter nur mit einer bestimmten Lichtquelle zu aktivieren sind, sei es, daß Inschriften ausgeleuchtet werden müssen. Auch Fackeln brennen bzw. erlöschen höchst realistisch, immerhin hat man extra hierfür ein brandneues Darstellungssystem namens „Photoscape" ins Leben gerufen!

Und weil wir am Ende unserer Verkostung nur zufriedene Gesichter sehen wollen, verraten wir Euch noch, daß alle Shadowlands-Dungeons unterschiedlich gestylt sind, daß die Charakterköpfe ein wenig an japanische Konsolen-Games erinnern und daß die ganze Herrlichkeit bereits ab Februar in den Shops auf Euch wartet. (jn)



The Games winter challenge

Für sportliche Großveranstaltungen am Computer ist traditionell eigentlich der amerikanische Hersteller Epyx zuständig – jetzt entfacht Accolade das Olympische Feuer. Und siehe da, Epyx hätte kaum besser zündeln können …

Was waren das noch selige Zeiten, als man sich um den C 64 scharte, um die legendären „Summer Games" zu spielen. Später, am PC, konnte Epyx mit „The Games: Summer Edition" oder „California Games 2" nicht ganz an den verblassenden Ruhm früherer Tage anknüpfen – zu wenig wurden die Möglichkeiten der Hardware ausgereizt. Nicht so bei Accolades winterlicher Herausforderung, hier gibt's von allem ein bißchen mehr: mehr Features wie etwa die abspeicherbare Replayfunktion für besonders spektakuläre Rekorde (und Stürze …), mehr Perspektiven, mehr (Vektorgrafik-) Details und vor allem mehr Tempo auf Eis und Schnee als je zuvor!

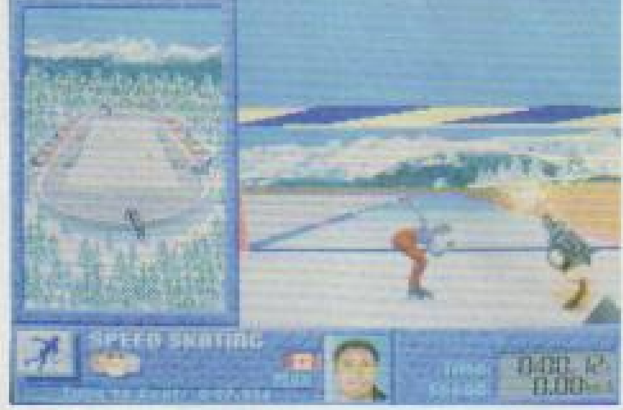
Insgesamt acht Disziplinen sind zu absolvieren, nämlich Abfahrtslauf, Riesenslalom, Langlauf, Biathlon, Einer- und Zweierbob, Skisprung und Eisschnellauf. Dabei ist das Skispringen am schönsten gelungen, die eisige Kufenjagd hingegen am einfachsten zu bewältigen – für die übrigen Sportarten sollte man besser erstmal auf den eingebauten Trainingsmodus zurückgreifen. Bei der Medaillenhatz dürfen bis zu zehn Teilnehmer mitmachen, und da hier auch digitale Sportler Starterlaubnis haben, brauchen menschliche Einzelkämpfer sich um Dramatik nicht zu sorgen. Außer dem Land, für das man antreten möchte, kann man sich sogar ein persönliches Portraitfoto aussuchen, dabei haben allerdings nur männliche Athleten eine vernünftige Auswahl, das weibliche Geschlecht muß sich mit einem einzigen (und wenig schmeichelhaften) Bildchen bescheiden.

Sportlich, sportlich …

Leider leistet sich das Programm dann aber doch ein, zwei Patzer: Weder die Disziplinen selbst noch die verschiedenen Grafikperspektiven sind sonderlich abwechslungsreich geraten, am besten, weil realistischsten, ist noch die Sicht „durch das Auge des Sportlers" ausgefallen. Dazu kommen störende Kleinigkeiten, wie z.B. das Fehlen einer Rundenanzeige beim Eisschnellauf; auch daß „richtige" Zwei-Spieler-Veranstaltungen durch Abwesenheit glänzen, ist nicht der sportlichen Weisheit letzter Schluß. Nichtsdestotrotz ist die Winter Challenge auf dem PC praktisch konkurrenzlos: Die Grafik kann selbst unter EGA überzeugen, sie ist detailreich (Seilbahnen, etc.) und äußerst flott; der Sound bietet Musik und Effekte auf gehobenem Niveau. Ohne Karte gibt's zwar kaum Musik, aber die Soundkulisse ist auch dann noch gut erträglich. Die Steuerung ist mit Joystick sehr gut, im Tastenbetrieb fährt bzw. gleitet man ebenfalls ganz ordentlich.

Eine Goldmedaille hat das Game also knapp verfehlt, aber die wenigen Mitbewerber um die Gunst der Wintersport-Fans wie etwa „Ski or Die" kann es locker aus dem Feld schlagen. Wie war noch gleich das Olympische Motto: Dabei sein ist alles! (mm)

Man rutscht so vor sich hin …







The Games: Winter Challenge

Digitale Winterolympiade, grafisch beeindruckend präsentiert.

GRAFIK	79%
SOUND	65%
STEUERUNG	72%
MOTIVATION	74%
URTEIL	72%

Variabel
Preis: ca. 109,- DM
Hersteller: Accolade

Auf flotten 286ern durchaus spielbar, richtig Freude kommt aber erst ab einem 386er auf.

5 1/4	AdLib
3 1/2	Soundblaster
VGA	Roland
EGA	~~Maus~~
~~CGA~~	Joystick
~~Hercules~~	Dt. Anleitung



MONKEY ISLAND 2
Le Chuck's Revenge

Rückkehr zur affenscharfen Affeninsel



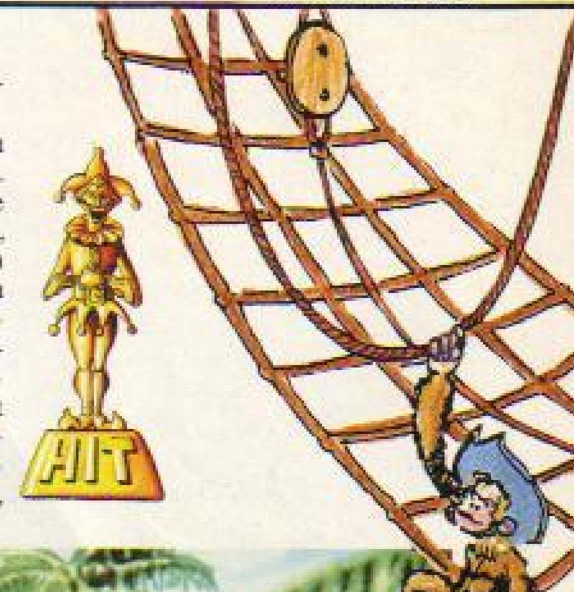






Man kann fragen, wen man will: Jeder, der auch nur einen Funken Abenteuergeist besitzt, wird bestätigen, daß er noch selten einen so herrlichen Inselurlaub verbracht hat wie auf dem (ersten) Eiland der Affen! Alsdann, die neue Saison hat soeben begonnen…

Zum besseren Verständnis für alle Neuankömmlinge hier noch mal eine kleine Rückblende: Der Grünschnabel Guybrush Threepwood hatte es sich in den Kopf gesetzt, ein richtig berühmter Pirat zu werden. Also schipperte er nach Melee Island und legte dort die erforderlichen drei Prüfungen ab, um in die Gilde der Freibeuter aufgenommen zu werden. Dann verliebte er sich in die Insel-Gouverneurin, die jedoch kurz darauf vom toten Geisterpiraten Le Chuck nach Monkey Island entführt wurde. Guybrush wetzte natürlich eilends hinterher und befreite seine Angebetete – Ende des ersten Teils.
Diesmal hat es unser Diplom-Seeräuber auf die Insel Scabb verschlagen, weil er dort einen wertvollen Schatz vermutet. Dieser Schatz hat sogar einen Namen, und zwar heißt er „Big Whoop"! Nun denkt aber Big Whoop gar nicht daran, auf der popeligen Scabb-Insel herumzuliegen, er bevorzugt wohl exklusivere Gefilde. Guybrush kann sich also getrost wieder davon machen. Oder vielmehr er könnte, wenn der Bösewicht Largo nicht wäre. Der Schurke regiert das Eiland nämlich mit eiserner Hand, und ohne Largos Erlaubnis verläßt niemand den Raum… äh, die Insel. Auch recht, was wäre schließlich ein zünftiges Adventure ohne ebenso zünftige Probleme?
Beispielsweise könnte sich unser problemgebeutelter Freibeuter ja mal auf den Weg zur Wahrsagerin im Sumpf machen, die Dame weiß nämlich tatsächlich Rat – ihrer Ansicht nach ist Largo nur mit einer Voodoo-Puppe beizukommen, für deren Anfertigung



allerdings drei sehr spezielle Dinge benötigt werden. Zum einen braucht man irgendetwas von Largos Kopf, desweiteren ein bißchen Körperflüssigkeit Marke Largo und zu guter Letzt noch was ganz Gruseliges: Marco Largo La Grande, ein leider viel zu früh verstorbener Verwandter unseres Oberbösewichts, liegt auf dem örtlichen Friedhof begraben; und als fernwehkranker Schatzsucher sollte man auch vor einer kleinen Grabschändung nicht kapitulieren! Als Beispiel für den abstrusen Humor der gebotenen Puzzles sei noch kurz angemerkt, daß Guybrush sich die Schaufel aus einer Tafel mit dem Hinweis „Schatzsuchen verboten" leihen muß …

So, mehr soll nun wirklich nicht von der Story verraten werden. Wie beim Vorgänger unterteilt sich das Abenteuer auch hier wieder in einzelne „Kapitel"; das heißt, zunächst müssen die Rätsel von Scabb gelöst werden, erst danach kommt man auf die nächste Insel, später folgt dann noch eine dritte. Auf den Inseln selbst darf man sich völlig frei bewegen, kann also z.B. auf Scabb jederzeit dem Wäschereischiff im Hafen einen Besuch abstatten, zur Wahrsagerin gehen, auf den Friedhof oder ins Büro des Kartographen. Zum Ortswechsel steuert man Guybrush als kleines Pixelmännchen über die von oben dargestellte Insel. Bei der Ankunft wird dann (meistens) wieder auf die Seitenansicht umgeschaltet, wenn das Szenario mehr als ein Bild umfaßt, gibt's auch Scrolling – allerdings relativ ruckeliges. Sobald man bestimmte Stellen in der Handlung erreicht hat, zeigt der Rechner hübsche, trickfilmartige Sequenzen, in die man nicht eingreifen kann – typisch Lucasfilm halt.

Zur Kommunikation mit den zahlreichen anderen Charakteren dienen die bereits aus dem ersten Teil bekannten Antwortvorgaben, die man im Multiple Choice-Verfahren auswählt. Auch sonst hat sich in punkto Benutzerführung wenig geändert, der einzige sichtbare Unterschied ist, daß die Gegenstände im Inventory nicht mehr als Worte, sondern als kleine Icons auf dem Screen erscheinen. Wie gewohnt läßt sich jede Aktion ohne Tipparbeit bewerkstelligen, das Handling ist also kinderleicht wie eh und je. Und das ist auch bitter nötig, denn die Zahl der Orte und Rätsel hat schon deutlich zugenommen. Dabei sind nicht alle Herausforderungen vollkommen neu, beispielsweise taucht irgendwann auch Le Chuck höchstpersönlich wieder von den Untoten auf – Digi-Gegner haben schon eine verblüffend hohe Lebenserwartung …

Die technische Ausgestaltung ist fast in jeder Hinsicht gleichgeblieben (z.B. das Abspeichern von Spielständen, die Code-Abfrage, der prima Sound, etc.), eine Ausnahme muß man hier lediglich bei der Grafik machen: Abgesehen von einigen Detailmängeln wie dem Scrolling und ein, zwei unsauber gezeichneten Stellen, hat sich die optische Präsentation spürbar verbessert. Es gibt erstklassige Animationen und beeindruckend gemachte Zwischensequenzen zu sehen. Der Nachteil dabei ist,



daß es diesmal höchstwahrscheinlich nur eine VGA-Version geben wird, EGA-Kartenbesitzer schauen also in die Röhre. Doch ist für dieses Programm die Anschaffung eines VGA-Kärtchens gar nicht mal abwegig, bietet Monkey Island 2 doch Seemannsgarn für Wochen voller Knobelspaß! Ja, das Spiel ist bei weitem nicht mehr so flott gelöst wie noch der Vorgänger – womit die Mannen um den Starregisseur dessen Hauptmanko beseitigt haben, ohne allzu viele Komponenten der erfolgreichen Mischung zu verändern. Was kann man noch sagen, was der Pirat von Welt nicht längst vermuten würde? Daß Lucasfilm Games mit Monkey Island 2 wieder ein ausgesprochen stimmiges Adventure abgeliefert hat, dessen dichte Atmosphäre mühelos einen Bogen von unheimlich spannenden Passagen zu brüllender Komik schlägt? Daß das Game komplett in deutsch erhältlich ist? Nein, das habt Ihr sicher alle längst vermutet. Genau, wie unser Fazit: Entert die Geschäfte, die Affeninsel darf man einfach nicht verpassen! (C. Borgmeier)

Monkey Island 2

Piraten-Adventure der allerfeinsten Hochsee-Klasse!

GRAFIK	86%
SOUND	79%
ATMOSPHÄRE	90%
MOTIVATION	89%
URTEIL	88%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 119,- DM
Hersteller: Lucasfilm Games/Softgold

Für XTs weniger zu empfehlen, hier schleicht Guybrush einfach viel zu langsam über den Screen.

5 1/4	AdLib
3 1/2	Soundblaster
VGA	Roland
~~EGA~~	Maus
~~CGA~~	Joystick
~~Hercules~~	Dt. Anleitung





no greater glory



Vor der Regierungsbildung ...

Es geschehen noch Zeichen und Wunder: Nun ist es sogar den Berufsstrategen von SSI aufgefallen, daß ihre Sechseck-Schinken schon lange nicht mehr zeitgemäß sind. Das aktuelle Bürgerkriegs-Drama beschreitet tatsächlich neue Wege ...

Man beginnt im Jahre 1861 als Präsident der Yankees oder als Chef der Konföderierten, wobei der Rechner die jeweils andere Partei steuert. Und schon wartet die erste Überraschung: Ohne vernünftige Regierung läuft hier nämlich nix! Also stellt man sich aus zwölf zeitgenössischen Politikern ein fünfköpfiges Kabinett zusammen, wobei Fähigkeiten ebenso zählen wie geographische Herkunft und politische Einstellung. Als nächstes werden für jeden Landesteil allerlei Maßnahmen festgelegt, z.B. könnte man die Pressezensur einführen (Schweinerei!) oder Rebellionen anzetteln (na, meinetwegen ...). Jetzt kommt der Fiskus in den eigenen Herrschaftsgebieten zum Zug,

Glory, glory, halleluja ...

doch ist hier Zurückhaltung angebracht: Je höher die Steuern oder Zinsen, desto unzufriedener die solcherart geschröpfte Bevölkerung. Andererseits sollte man sich auch nicht zu sehr zurückhalten, denn Löcher im Etat können ansonsten nur noch mit der Notenpresse gestopft werden – und eine galoppierende Inflation hat ja schon so manchen Staatsmann aus dem Sattel geworfen!
Ist der hohen Wirtschaftspolitik Genüge getan, sollte Verstärkung und Nachschub für die kämpfenden Truppen organisiert werden, wobei auch die Infrastruktur (Schienennetz!) Beachtung verdient. Auf Wunsch assistiert dabei der Computer, für die Schlachten ist man schon alleine zuständig: Eine Karte zeigt Hauptstädte mit ihren Einflußgebieten, von hier aus lassen sich die Armeen (rein strategisch) auf feindliche Nachbarn hetzen. Allerdings brauchen sie zuvor je einen General, bei dessen Berufung diplomatisches Feingefühl vonnöten ist (Geschichtskenntnisse helfen auch). Wie leicht könnte sich einer der sensiblen Heerführer übergangen fühlen ...
Schließlich muß man sich noch um die Beziehungen zu England und Frankreich kümmern, ehe sich endlich das Rad der Geschichte um vier Monate weiterdreht – eventuelle Gefechte werden samt Ergebnis angezeigt, dann beginnt alles von vorne. Wer den Feind komplett vernichtet oder den gegnerischen Präsidenten stürzt (durch Wahlniederlage), hat gewonnen. Man darf sein Heil aber auch in Friedensverhandlungen suchen, wobei dann der Rechner den Sieger ermittelt.
Sooo viele Screens, Landkarten und Menüs – läßt sich das überhaupt mit nur einer Maus steuern? Freilich, sogar erheblich besser, als man das von anderen SSI-Strategicals gewohnt ist! Optisch wird auch unter VGA nur zweckdienliche EGA-Qualität geboten, und der Soundchip müht sich verzweifelt, „The Battle Hymn of the Republic" zu spielen. Doch zählt in erster Linie die Abwechslung, und für die ist dank verschiedener Schwierigkeitsgrade und zweier Spielvarianten (historisch bzw. fiktiv) bestens gesorgt. Na also. (jn)



Nach den Fehlentscheidungen ...



Über den Schlachtfeldern ...

No Greater Glory

Gut spielbare Konfliktsimulation mit viel Tiefgang.

GRAFIK	32%
SOUND	11%
STEUERUNG	72%
MOTIVATION	68%
URTEIL	62%

Variabel
Preis: ca. 109,- DM
Hersteller: SSI

Auch bei 8 - 12 MHz noch erträglich schnell, Harddisk erforderlich. Ein (englischer) Taschenbuchroman liegt bei.

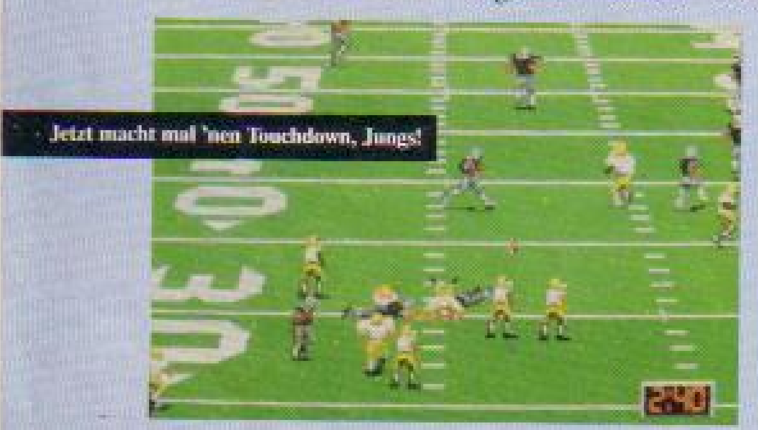
5 1/4	~~AdLib~~
3 1/2	~~Soundblaster~~
VGA	~~Roland~~
EGA	Maus
CGA	~~Joystick~~
~~Hercules~~	~~Dt. Anleitung~~

Mike Ditka Ultimate Football

Hart am Ball – klarer Fall?

Vielleicht wissen sie es wirklich nicht? Vielleicht müßte man den Softwarefirmen tatsächlich mal sagen, daß es hierzulande höchstens zwanzig Football-Teams gibt, deren Begegnungen meist vor ebenso vielen Zuschauern stattfinden ...

In vorliegendem Fall ist soviel Unwissen besonders schade, denn Accolades Version des amerikanischen Nationalsports zeugt an allen Ecken und Enden von der Mühe, die sich die Programmierer hier gegeben haben: Man kann entweder das Management seines Teams übernehmen und die Action auf dem Rasen dem Computer überlassen oder umgekehrt, auch beides ist möglich – so oder so ist die Präsentation hervorragend! Die Menüs sind anspruchsvoll gestaltet, und die Matches werden in astrein animierter 3D-Grafik gezeigt. Die TV-mäßige Darstellung mit vier verschiedenen Blickwinkeln, Replay-Funktion, Zeitlupe und Zeitraffer erinnert entfernt an „Earl Weaver Baseball II“: alles in schönstem VGA, mit Schiedsrichter-Einblendungen, digitalisierten Zwischenbildern, etc.. Auch der Sound ist prima, Sprachausgabe gibt's hier sogar ohne Karte. Dito die Steuerung – sie klappt problemlos, egal ob mit Maus, Keyboard oder Joystick.



Jetzt macht mal 'nen Touchdown, Jungs!

Inhaltlich läßt sich ebenfalls kaum etwas an diesem Programm aussetzen: Man kann seine eigene Mannschaft kreieren, die Spieltaktiken festlegen, wahlweise im Exhibition- oder im Liga-Modus sein Glück versuchen usw. usw. Nur die Football-Regeln fehlen – wie üblich. Und wer die nicht kennt, wird an Ultimate Football wohl auch nicht mehr Freude haben als der Hersteller an den deutschen Verkaufszahlen... (C. Borgmeier)

Mike Ditka Ultimate Football

Inhaltlich und technisch gelungene Football-Versoftung.

GRAFIK	80%
SOUND	67%
STEUERUNG	74%
MOTIVATION	76%
URTEIL	75%

Für Experten
Preis: ca. 104,- DM
Hersteller: Accolade

Läuft bereits auf Standard-ATs schön schnell.



5 1/4	AdLib
3 1/2	~~Soundblaster~~
VGA	Roland
EGA	Maus
~~CGA~~	Joystick
~~Hercules~~	~~Dt. Anleitung~~

Neu! mit 3,5"-Disk
Das Diskettenmagazin für IBM-PCs und Kompatible
DM 19,80
PC Action

DIESE AUSGABE BRAUCHEN SIE!

- Wenn Sie es satt haben, von Viren geplagt zu werden.
- Wenn Sie wissen wollen, wieviel Sie Ihr Auto kostet.
- Wenn Sie ein Programm suchen, mit dem Sie Ihre Verzeichnisse endlich aufräumen können.
- Wenn Sie an unserem Level-Wettbewerb teilnehmen wollen.

Jetzt überall am Kiosk und beim Zeitungshändler

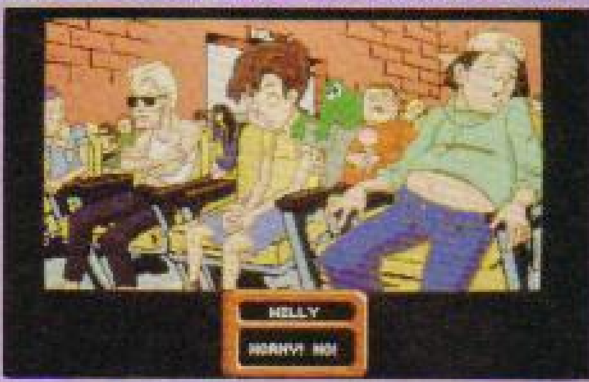
THE ADVENTURES OF WILLY BEAMISH

Oh, oh, wo soll das alles enden? Bisher konnten die Präsentations-Wunder von Dynamix ja zumindest die Grafik-Puristen unter den Abenteurern glücklich machen – aber wer braucht schon einen interaktiven Comic?

Bevor wir uns der Beantwortung dieser quälenden Frage widmen, wollen wir erstmal ein paar Tatsachen sprechen lassen. Willy Beamish ist ein neunjähriger Junge aus dem amerikanischen Städtchen Frumpton - echt cool, wie es sich gehört, und mindestens so frech wie Bart Simpson. Die Sommerferien stehen vor der Tür, nur leider vergällen ihm allerlei Probleme den Spaß an der Freud': Das fängt schon mit dem nicht gerade glanzvollen Zeugnis an, geht ganz zwanglos mit seinen beiden lästigen Schwestern weiter und endet noch lange nicht bei Daddy, der ausgerechnet heute gefeuert wurde. Die Entlassung trifft nämlich auch Willy hart, steht doch damit seine Teilnahme am großen Nintari-Zocker-Wettbewerb mangels Startgeld auf dem Spiel. Ein Lichtstreifen am Horizont zeichnet sich ab, als der Süßstoffhersteller Tootsweet Vater Beamish als Pressesprecher einstellen will - vielleicht ist's aber doch eher ein Zwielichtstreifen, denn die süße Company verfolgt mit bitterem Ernst die Absicht, ganz Frumpton aufzukaufen…

Hört sich doch alles recht vielversprechend an? Stimmt, nur leider sind Versprechen und Halten zwei Paar Stiefel! Spieltiefe ist für Willy nämlich ein Fremdwort: Im wesentlichen beschränken sich seine Handlungsmöglichkeiten auf Multiple-Choice-Gespräche und das Aufsuchen diverser Orte. Und sollte sich dennoch hier und da mal ein Rätselchen einschleichen, darf man sein linkes Nasenbein darauf verwetten, daß die Sache in Rekordzeit aus der Welt geschafft ist. Jammerschade, denn in puncto Optik haben sich die Dynamiker irre Mühe gegeben – schön plastisch wird der Held durch screenfüllende, wunderhübsch gezeichnete und gelegentlich sogar animierte Räume dirigiert. Aber auch die feinste Grafik im schönsten Comic-Look ist zu wenig, wenn das Gameplay gegen Null tendiert. Selbst dann, wenn die Soundkarte sich um Stimmung bemüht und die mausgesteuerte Handhabung im Stil der Vorgänger „Heart of China" und „Rise of the Dragon" durchwegs überzeugen kann.

Das bringt uns zurück zur Einleitung: Willy Beamish ist tatsächlich eher ein interaktiver Comic, denn ein ernstzunehmendes Adventure und von daher erstens etwas arg teuer und zweitens bestenfalls für Jüngst-Abenteurer geeignet. Ob aber die Kleinen hierzulande viel mit den witzigen, jedoch anspruchsvollen englischen Screentexten anfangen können? Noch dazu, wo keines unserer fünf (!) Testexemplare das auf der Box versprochene deutsche Handbuch enthielt – genaugenommen war noch nicht mal ein englisches zu finden. Sorry, aber wie die Dinge liegen, braucht Willy eigentlich wirklich niemand… (jn)







Lovely Sister mit ihrem Loverboy…

The Adventures of Willy Beamish

Unbrauchbarer Computer-Comic: Für Erwachsene zu simpel, für Kids zu englisch.

GRAFIK	87%
SOUND	70%
ATMOSPHÄRE	56%
MOTIVATION	27%
URTEIL	31%

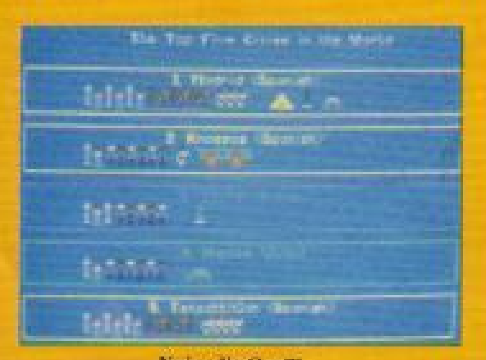
Für Anfänger
Preis: ca. 139,- DM
Hersteller: Dynamix

25 MHz sollte man schon haben, in der Box liegen allerlei Gimmicks (Aufkleber, Kladde, etc.).

5 1/4	AdLib
3 1/2	Soundblaster
VGA	Roland
EGA	Maus
~~CGA~~	~~Joystick~~
~~Hercules~~	~~Dt. Anleitung~~



CIVILIZAT

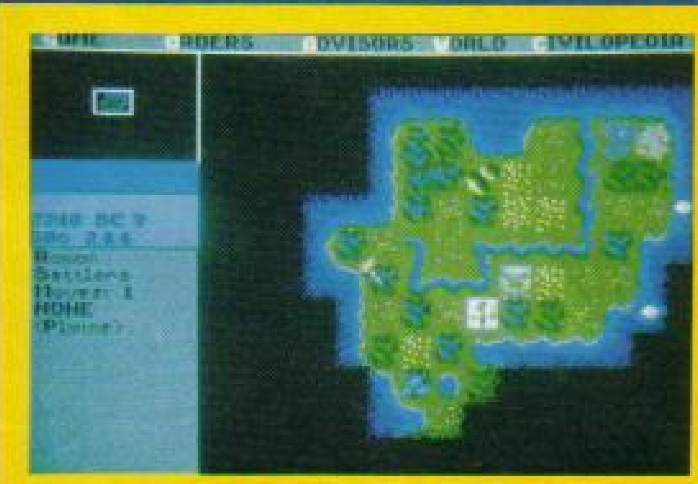


Naja, die Grafik ...

Selbst ein Bestseller wie „Railroad Tycoon" wäre nur einer Handvoll Eisenbahn-Nostalgikern bekannt, trüge er nicht die unverwechselbare Handschrift Sid Meiers: Die Züge bewegen sich wirklich über die Landkarte, das Menüsystem bietet alle nur erdenklichen Handlungsmöglichkeiten und ist dabei doch einfach zu bedienen – mit einem Wort, hier stimmen Inhalt *und* Verpackung. Bei Civilization hat Sid ein ganz ähnliches Konzept verwendet: Der Hauptscreen besteht aus einer detailliert gezeichneten Landkarte, die Steuerung erfolgt mit Maus/Tastatur über verschiedene Menüs. Inhaltlich handelt es sich um die Computerumsetzung des gleichnamigen Brettspielklassikers, man schlüpft also in die Rolle eines Stammesführers, der sein Nomadenvölkchen zunächst ansiedeln und anschließend zivilisatorisch auf die Höhe bringen muß. Tja, und irgendwann sollte sich das Einflußgebiet halt auf möglichst viele Länder, Meere und vielleicht auch noch den Weltraum erstrecken. Für die nötige Würze sorgen dabei die bis zu sieben Computergegner, die überraschenderweise genau dasselbe Ziel verfolgen.

Aber selbst die mächtigste Supermacht hat mal klein angefangen, folglich beginnt man auch hier (um 4000 v.Chr.) ganz bescheiden mit der Gründung einer Hauptstadt. Damit die Keimzelle des zukünftigen Weltreiches den kommenden Aufgaben gewachsen ist, sollte man der Standortfrage besondere Beachtung schenken – recht günstig ist zum Beispiel eine flache Gegend in Küstennähe. Dort hat man genügend Platz zum Bauen, außerdem stellt eine Stadt mit Zugang zum Meer die ideale Ausgangsbasis für Pioniertrupps dar, die zur Erkundung fremder Länder, Meere und Völker losgeschickt werden. In der Anfangsphase des Spiels wird vor allem geplant, gebaut und geforscht, man gründet neue Städte, errichtet Baracken, Häuser, Minen und Straßen. Da die Landkarte zu diesem Zeitpunkt noch überwiegend aus unerforschtem Gebiet besteht, sollte man alsbald Expeditionen ausrüsten, die mal nachschauen, was sich hinter der nächsten Bucht so verbirgt. Außerdem darf man nicht vergessen, die technische und wirtschaftliche Entwicklung voranzutreiben, denn solange z.B. weder Ruder- noch Segelboote existieren, wird man sich mit der Eroberung fremder Kontinente relativ schwertun ...

Und damit wird die Geschichte langsam aber sicher richtig komplex: Das Erobern kann man sowohl auf friedlichem (Handels-) Weg als auch auf kriegerische Art und Weise bewerkstelligen. Für beide Varianten benötigt man Geld, Technologie und noch mehr Geld. Das gute Bare ist gewissermaßen der Dreh- und Angelpunkt des ganzen Games, und wer viel davon haben will, braucht zwangsläufig eine florierende Wirtschaft – die wiederum auf gut ausgebaute Handelsrouten angewiesen ist. Der Handel mit anderen Völkern ist eine derart wichtige Einkommensquelle, daß man zu seinen Gunsten ruhig mal auf die Gründung von ein paar Städten verzichten sollte. Weil die Welt von Civilization eine ziemlich realistische (= kriegerische) ist, müssen die Handelswege auch geschützt werden, sprich, Militär gehört ins Haus. Mit etwas Glück lassen einen die Konkurrenten zwar anfänglich noch in Ruhe, da sie ja ebenfalls mit dem Aufbau einer jungen Zivilisation beschäftigt sind – aber erstens muß man mit allem rechnen (auch mit dem unerwarteten Angriff eines unvernünftigen Barbarenvolkes), und zweitens sind irgendwann mal die Zeiten vorbei, in denen



Das sieht doch schon ganz ordentlich aus!

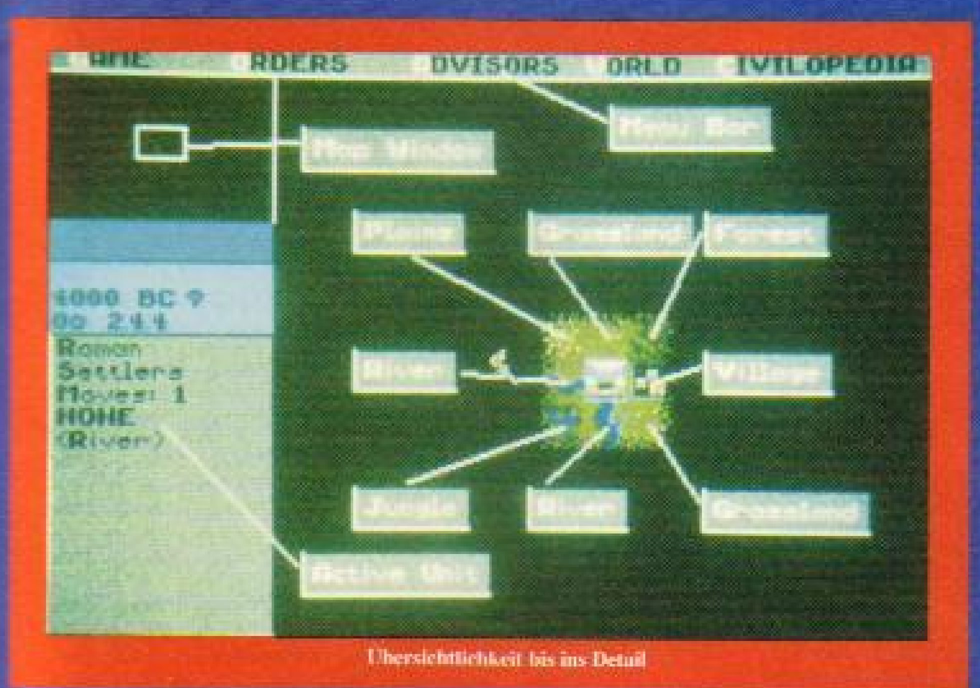


Statistiken, Übersichten, Auswahlmenüs ...





Egal ob es um U-Boote, Düsenjäger, Piraten oder Lokomotiven geht – wenn Sid Meier ein neues Spiel entwickelt, ist der Erfolg praktisch schon vorprogrammiert. Wen wundert's, daß der große Software-Zampano auch diesmal wieder genau zu den richtigen Bits & Bytes gegriffen hat?



Übersichtlichkeit bis ins Detail

ein paar kräftige Jungs mit Eichenknüppeln bereits zur Vaterlandsverteidigung ausreichen.
Eines Tages bricht nämlich unweigerlich das Maschinenzeitalter an, und früher oder später das Atomzeitalter, und wer dann noch mit Steinschleudern durch die Gegend läuft, tut das garantiert nicht mehr lange! Deshalb darf die technologische Entwicklung keinesfalls vernachlässigt werden, dasselbe gilt für die soziale und politische. In der Praxis erreicht man das, indem man seine Leute alle nur denkbaren Wissenschaften betreiben läßt, angefangen von der Navigationskunst bis hin zur Gentechnik. Dabei muß selbstverständlich die logisch richtige Reihenfolge eingehalten werden, zuerst kommt also die Erfindung des Rades, später kann man dann über Raumschiffe und dergleichen nachdenken.
Civilization ist ein wahres Monstrum von Spiel – tausenderlei Faktoren sind zu berücksichtigen, die sich gegenseitig auch noch kräftig beeinflussen. Beispielsweise hängt es vom jeweiligen Landschaftstyp ab, wie schnell eine Siedlung wächst, ob sie leicht oder schwer erobert werden kann usw.. Man muß ständig ein Auge darauf haben, wie weit die Nachbarvölker schon fortgeschritten sind; man jongliert mit Geld, Truppenteilen und Waren aller Art, Nachschub- und Verkehrsprobleme wollen gelöst werden, und so geht es weiter ohne Ende. Klar, daß man da nicht immer gleich die richtige Strategie findet, aber gottlob hat das Programm nicht nur Probleme, sondern auch Hilfen parat. Das wären einmal die fünf anwählbaren Schwierigkeitsgrade, desweiteren gibt es noch die



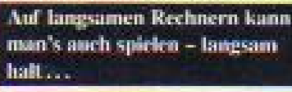
„Civilopaedia", einen jederzeit abrufbaren Katalog von Informationen zu fast allen Bestandteilen des Spiels.
Von der grafischen und soundmäßigen Präsentation her wirkt Civilization ungefähr wie eine Mischung aus „Sim City" und „Railroad Tycoon": Was man zu sehen und hören kriegt, ist eher funktionell als wirklich schön. Das ist aber nicht unbedingt ein Nachteil, denn für den langfristigen Spielspaß ist der grafisch wenig ergiebige Weltübersichts-Screen bestimmt wichtiger als das hübsche Bild, das einen eintreffenden Boten ankündigt! Negativ zu vermerken ist allerdings, daß das an sich ausgezeichnete Steuerungssystem manchmal ein klein wenig unlogisch erscheint, außerdem läuft das Game etwas langsamer, sobald auf dem Screen wirklich viel los ist. Doch das sind Kleinigkeiten, in der Hauptsache ist Civilization eine strategische Simulation der Extraklasse! (Kate Dixon)

Civilization

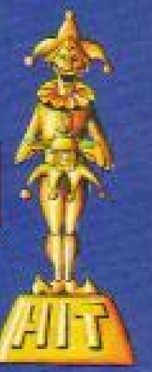
Das neue Sid Meier-Epos – ein echter Strategiehammer!

GRAFIK	62%
SOUND	60%
STEUERUNG	76%
MOTIVATION	89%
URTEIL	85%

Variabel
Preis: ca.119,- DM
Hersteller: MicroProse



Auf langsamen Rechnern kann man's auch spielen – langsam halt . . .



5 1/4	AdLib
3 1/2	Soundblaster
VGA	Roland
EGA	Maus
CGA	~~Joystick~~
~~Hercules~~	Dt. Anleitung

„Great Courts II“ war bisher der unangefochtene Spitzenreiter in Sachen PC-Tennis – jetzt naht ernstzunehmende Konkurrenz aus Fronkreisch. Muß nun die Weltrangliste umgeschrieben werden?





Ehe man sich Gedanken über die Weltrangliste macht, sollte man erstmal im Hauptmenü seinen Digi-Crack taufen und ihn dann, ähnlich wie bei Rollenspielen, mit den gewünschten „Charaktereigenschaften“ ausstatten: Wie gut beherrscht unser Rackerschwinger Schlagtechniken wie Aufschlag, Vor- bzw. Rückhand, Volleys, etc.? Retourniert er lieber ein- oder beidhändig? Spielt er eher aggressiv oder defensiv? Ist der Mann dann charakterlich auf die kommenden Aufgaben vorbereitet, verpaßt man ihm noch zwei von vier möglichen Spezialbe-

Spiel, Satz und Sieg

wegungen, darunter (selbstverständlich) auch die berühmte „Becker-Rolle“. Bis zu zehn verschiedene Sportler lassen sich so erstellen und abspeichern – ihr „Lebenslauf“ wird immer automatisch aktualisiert.

Jetzt geht's endlich ans Umkrempeln der Weltrangliste, von Hamburg-Rothenbaum bis Wimbledon kann man an allerlei Turnieren teilnehmen, solange sie sich mit dem Terminplan vereinbaren lassen. Leider gibt es keine Vorab-Infos über die Gegner, sodaß unser Tennis-Novize oft völlig unvorbereitet auf einen Spitzen-Mann trifft. Es empfiehlt sich daher, zunächst ein paar Schaukämpfe oder Trainingsmatches zu bestreiten, da man sich so „gefahrlos“ mit den verschiedenen Bodenbelägen und der Steuerung vertraut machen kann. Aber schon bald ist die Sache im (Joystick-) Griff, und der erste Computergegner vom Court gefegt. Wer lieber gegen Leute aus Fleisch und Blut antritt, sollte ihnen zuvor klarmachen, daß sie sich mit der Tastatur abplagen müssen: die Maus dient hier ausschließlich zum Betrachten der Menüs (Weltrangliste, Statistiken, usw.).
In der Praxis führt man sein Männchen vor jedem Schlag zur Filzkugel, bestimmt die Schlagstärke und ob's ein Lob, Stop oder Smash werden soll – je nach seinen Werten drischt es dann den Ball mehr oder weniger gut ins gegnerische Feld. Ein bißchen Taktik ist da schon gefragt, denn mit Returns im falschen Winkel ist der Rechner nicht zu bezwingen, spielt er doch in höheren Stufen geradezu meisterlich. Gelungene Ballwechsel sind daher Grund genug, um sie sich nochmals in einer Zeitlupenwiederholung vorführen zu lassen. Besonders, da sich Advantage Tennis optisch ungewohnlich präsentiert: Spieler und Court sind in etwas detailarmer, aber unheimlich fixer und fantastisch animierter Vektorgrafik zu sehen – Freuden- und Wutausbrüche der Kontrahenten inklusive!
AdLib-Musik und Effekte sind ebenfalls sehr ansprechend, wer auf den Piepser angewiesen ist, kann den Sound auch abstellen. Tja, Präsentation und Spielbarkeit stimmen, hat „Great Courts 2“ also seinen Meister gefunden? Nicht ganz, denn hier fehlen das Training an der Ballmaschine, Doppel und Damentennis, auch die Steuerung ist nicht sooo ausgefeilt – aber für einen Platz am Treppchen reicht es bei Advantage Tennis dicke! (rl)

Advantage Tennis

Der weiße Sport in Vektorgrafik – sehens- und spielenswert!

GRAFIK	74%
SOUND	71%
STEUERUNG	70%
MOTIVATION	79%
URTEIL	74%

Variabel
Preis: ca. 89,- DM
Hersteller: Infogrames

Für flotte Ballwechsel sind 12 Mhz Mindestvoraussetzung.

5 1/4	AdLib
3 1/2	~~Soundblaster~~
VGA	~~Roland~~
EGA	Maus
CGA	Joystick
Hercules	Dt. Anleitung

IT'S JOKER TIME

HOL DIR DIE BRANDNEUE
JOKER-WATCH!

DIE TOPEXKLUSIVE **JOTCH** GIBT ES NUR BEI UNS! DAS TEIL IST WAHLWEISE IN WEISS ODER SCHWARZ ZU HABEN; UND ZWAR FÜR SCHLAPPE

59,- DM

JOKER VERLAG

EINFACH DEN JOTCH-COUPON AUSFÜLLEN UND EINSENDEN AN:

JOKER VERLAG
JOKER SHOP
UNTERE PARKSTRASSE 67
8013 HAAR

DER JOTCH - COUPON

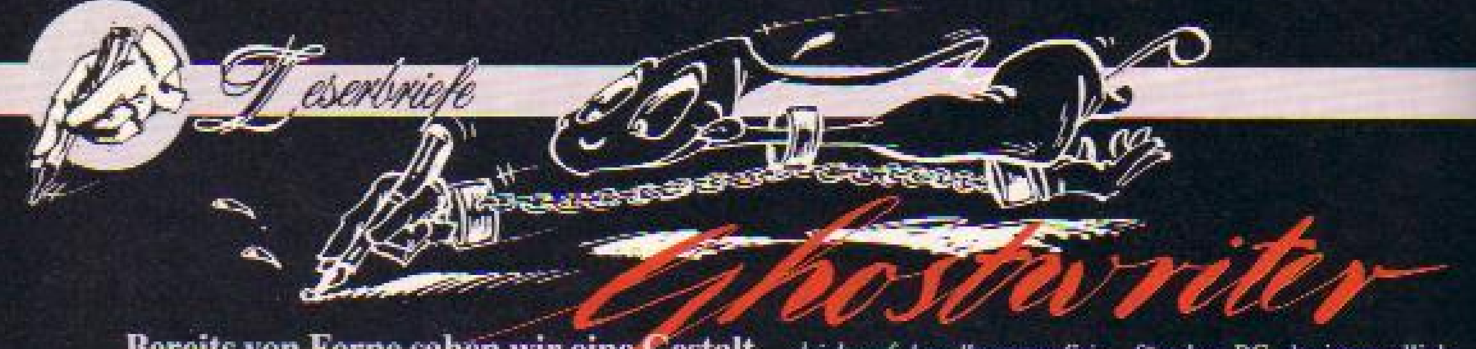
Ich bestelle : [] per Nachnahme
[] per Vorkasse* (Geld/Scheck liegt bei)

__Joker-Watch schwarz
__Joker-Watch weiss

Meine Adresse:

Name:______________________
Strasse:______________________
PLZ/Ort:______________________

* bei Vorkasse bitte 4,- DM für Porto dazurechnen!



Bereits von Ferne sahen wir eine Gestalt auf die Redaktion zuschlurfen, die einen prall gefüllten Sack durch den Schnee schleifte. Ein Raunen ging durch die Büros: der Weihnachtsmann, der Weihnachtsmann! Tja, letztlich war's aber dann doch nur ein Postbote, der schließlich unter dem Gewicht Eurer Zuschriften vor unserer Tür zusammenbrach …

Zufallstreffer

Heute sah ich durch Zufall Eure Zeitschrift am Kiosk, und da ich sowieso irgendetwas Lesbares suchte, nahm ich sie gleich mit. Und was soll ich sagen? Klasse!
Endlich mal eine Zeitschrift nur für UNS. Ohne diesen Atari und den Amiga! Das Konzept Eures Magazins finde ich wirklich gut, auch die Bewertungskriterien sind einfach und übersichtlich gestaltet. Hoffentlich macht Ihr in diesem Stil weiter! Besonders gut gefällt es mir, wenn ein Test eines miserablen Spiels auch dementsprechend beschrieben wird – so wird man vor der bitteren Enttäuschung und der leeren Geldbörse bewahrt.
Noch kurz zu dem „DU": Was soll's? Ich bin 30 Jahre und habe vom Apple bis zum Zenith fast alles mitgemacht. Sowas verbindet, oder?
schreibt uns mit besten Wünschen Michael Rapp aus Grevenbroich.

Dein Brief hat nur einen Fehler: er ist zu kurz. Ganze Ewigkeiten könnte ich der Weisheit Deiner Worte lauschen, Äonen lang mich in der Sonne Deines Lobes aalen! Kurz und gut, wir alle lieben Dich. Das Versprechen, auch weiterhin miserable Spiele miserabel zu bewerten, fließt somit wie von selbst von der Zunge – noch dazu, wo uns Apfel, Zenith und meinetwegen auch Horizont verbinden…
Dein treu ergebener Ghost

Lieber Ghost!

Eure Zeitschrift gefällt mir ja an sich ganz gut, bis auf eins: Wenn ich mich gerade zum Kauf eines Spiels entschlossen habe, versuche ich krampfhaft, es in den zahlreichen Werbeblocks zu finden. Das gelingt jedoch nicht immer, und wenn man zu allem Unglück auch keinen Software-Shop in der Nähe hat, gibt es kaum eine Möglichkeit, das Spiel zu bekommen (es sei denn, man blättert in der Konkurrenz nach). Deshalb meine Bitte: Könntet Ihr nicht einen Extra-Teil machen mit den Shops und deren Adressen und Telefonnummern, bei denen man die Spiele, die Ihr in der jeweiligen Ausgabe getestet habt, auch wirklich bestellen kann? Meiner Meinung nach würde es die Suche erheblich verkürzen…
teilt uns Stephan Nolden aus Bonn mit.

Mein Freund, Dir kann geholfen werden: Schnapp Dir das Heft, blättere es von hinten auf, und was findest Du dann gleich auf der allerersten Seite? Genau, die Bezugsquellen! Wie der Name schon dezent andeutet, sind das nämlich jene Quellen, bei denen man Soft beziehen kann (mal ehrlich, da hättest Du auch selber draufkommen können, was?). Falls das gesuchte Programm bereits im Verkauf erhältlich ist, bekommst Du es garantiert bei einer der genannten Firmen, wer wird also gleich zum Äußersten greifen? Von wegen in der Konkurrenz blättern, wäre ja noch schöner!
Dein Quellghost (zu deutsch: Quälgeist)



Allerwertester Ghost

Das sollte keine Anspielung auf den Allerwertesten sein, aber Spaß bei Seite: Kaum stand ich im Kaufhaus, um mir die neueste Ausgabe der Konkurrenz zu klau… äh, kaufen, zog mich plötzlich etwas magisch an – eine Zeitschrift mit dem Namen PC Joker. Kannte ich da nicht eine Zeitschrift, die so ähnlich heißt, die mein Freund sich kauft, und die ich mir regelmäßig ausleihe? Warum gab es so eine geile (schleim, trief…) Zeitschrift nicht auch für den PC? Und da war sie nun, der Traum meiner Träume!
Ich schnappte sie mir sofort, rannte an der Kasse vorbei, schmiß alle meine Ausgaben der Konkurrenz aus dem Fenster und warf mich selbst hinterher… ähh, auf's Bett. AHHHHH, welche Befriedigung! Endlich eine Zeitschrift, wo sich nicht gleich der Umschlag auflöst, endlich eine Zeitschrift, die nur für den PC da ist, endlich eine gute Zeitschrift! Jabadabaduuuu!
Super Tests, super Bewertung, sozusagen alles super! Aber da schlage ich die Seite auf, wo unser lieber Ghost rumturnt (wie ist übrigens dein zweiter Name, ich meine, dein Deckname?), und… waaaas??! Die Zeitschrift erscheint nur alle zwei Monate? Leute, kauft alle Ausgaben auf! Schreibt Drohbriefe!
Zu Ghosts letzter Bemerkung: Ihr habt nichts falsch gemacht, und wer etwas dagegen hat, der…
kriegt's mit Philipp Heroven aus Berlin zu tun.

Mooooment, habe ich das richtig verstanden? Du bist mit dem Heft an der Kasse VORBEI gelaufen?! Etwa ohne zu bezahlen??!! Kein Wunder, wenn unsere Abrechnung vorne und hinten nicht stimmt! Kein Wunder, wenn Michael seit Tagen im Geldspeicher hockt und verzweifelt in die Scheine heult! Ja, wie soll der Joker so je monatlich erscheinen, hä? Apropos: Mein „Deckname" ist „Der Grausame"; unter dieser Bezeichnung fröne ich auch meinem Hobby – Geldeintreiben! Zur Zeit bin ich gerade in Berlin unterwegs…
Voller Vorfreude, Dein Ghost

PD-Fieber

An dieser Stelle, glaube ich, kann ich alles ablassen, was ich zu dieser neuen Superzeitschrift zu sagen habe. Es ist ja wirklich einmalig: Als ich meinen ersten PC bekam, war noch nichts los auf dem PC Markt. Es gab eine PD-Soft Zeitschrift speziell für den PC und sonst nichts! Damals war halt noch nix los, außer in der Textverarbeitung. Aber ich habe immer daran geglaubt, und jetzt ist es passiert: ein Wun-

der! Eine anspruchsvolle PC Zeitschrift kommt auf den Markt – der PC Joker!
Als der PC Joker erstmals erschien, hörte ich von den Amigianern, daß in ihrer Lieblingszeitschrift, dem Amiga Joker, die Leute sich über den PC Joker aufgeregt hätten. Sollte dies so sein, so liegt's wahrscheinlich daran, daß sie Angst haben, daß der PC den Amiga verdrängt.
Zu Eurem Magazin: Das Titelbild ist wirklich nicht schlecht, auch wenn es dem Amiga Joker sehr ähnelt. Das Inhaltsverzeichnis ist sehr gut, da man da findet, was man sucht. Die Rubriken gefallen mir auch – mal sehen, was draus wird. Aber die PD-Perlen sollten auf vier Seiten erweitert werden, da es ziemlich viel und gute PD-Soft gibt. Auf den insgesamt dann vier Seiten sollte sich außerdem eine PD-Top Ten befinden. Auch ein Bewertungskästchen für jedes PD-Spiel wäre nicht schlecht.
meint Karsten Tralst aus Emden

Sehr hübsch, ich selbst hätte die Ode an den PC Joker nicht trefflicher formulieren können – auch Du bist mit sofortiger Wirkung in den Kreis unserer persönlichen Lieblingsleser aufgenommen (immer vorausgesetzt, daß Du nicht auch an der Kasse vorbei marschiert bist…). Das Kompliment für den Titel leite ich gerne an den Künstler weiter, die versteckte Kritik behalte ich für mich, man muß schließlich sehen, wo man bleibt. Deine Wünsche bezüglich der PD-Perlen seien hiermit zu Diskussion gestellt, wenngleich die Herren Redakteure der Ansicht sind, daß eigene Bewertungskästchen wohl ein bißchen übertrieben wären. Von wegen Platzmangel und so.
Dein verständnisvoller Ghost

Arbeitswut…

Na endlich, kann man sagen, gibt's auch mal was Spezielles für den PC-Freak. Darauf hat man schon lange gewartet! Ich habe mir die Maschine zwar hauptsächlich zum Arbeiten angeschafft, aber wer behauptet denn, daß man zur Entspannung oder zwischendurch nicht auch mal zum Joystick greift? Hüstel, naja, es ist schon etwas häufiger ein Spiel am Schirm als die Arbeit…
Mit dem Joker habt Ihr jedenfalls alle Trümpfe in der Hand, und ich bin sowohl von der Aufmachung als auch von der Präsentation äußerst angetan und kann Euch nur ein riesiges Lob dafür aussprechen. Natürlich habt Ihr noch einen Haufen Arbeit vor Euch, denn es gibt sicherlich noch allerhand zu verbessern. Ich würde z.B. auch eine Sparte über etwas ältere Games sehr begrüßen. Wenn man die Werbungen so sieht, wäre auch eine Wertung vorab nicht schlecht – leider mußte ich schon feststellen, daß nicht alles Gold ist, was glänzt. Das Gleiche betrifft das Spiel-Umfeld: Schreibt doch auch mal über (die gängigsten) Soundkarten, über (exakte) Joysticks, über Konfigurationen usw.
schlägt uns Detlef Niemz aus Stuttgart vor

Wow, noch ein Lieblingsleser! Obwohl: Du kaufst Dir einen Rechner zum Arbeiten und spielst dann den lieben langen Tag, aber wir hätten „noch einen Haufen Arbeit vor uns"? Nett. Gut, einen Teil des Haufens haben wir ja bereits in dieser Ausgabe abgetragen – der Bericht über „Zocker-Tuning" war doch hoffentlich in Deinem Sinne. Was nun das matte Gold betrifft, so gibt's dazu dreierlei zu sagen: Einmal haben wir mit den „50 Besten" ja einen Haufen (schon wieder dieses Wort) empfehlenswerter Oldies vorgestellt, wenn auch zugegebenermaßen ziemlich knapp. Zum anderen gibt's schließlich in jeder Ausgabe unseren Top Tip. Und zum dritten kann ich zwar hexen, die Redakteure aber nicht – wie sollen die Jungs bloß ein Game

KaroSoft

Jürgen Vieth

7 Colours, Anleitung deutsch *	69,--	Links-Course: Bountif./Firest./Hyatt/	
4 D Sports Boxing, Handbuch dt. *	74,50	Bay Hill Club u. Pinehurst je *	44,--
Air Combat Aces, Anleitung deutsch *	89,--	M 1 Tank Platoon, Handbuch dt. *	88,--
Airbus A 320, komplett deutsch *	99,--	MAD TV, Handbuch deutsch *	89,--
Airline Transp. Pilot (SubLogic) *	89,50	Maniac Mansion, komplett deutsch *	69,--
Air Sea Supremacy, Anleitung deutsch *	89,--	Martian Dreams *	82,50
Bane of the Cosmic Forge *	89,--	Martian Memorandum *	89,--
Bards Tale Trilogy (I, II, III), Anl. dt.	89,--	Megafortress (B 52) *	82,50
Bard's Construction Set, deutsch *	71,50	MIG 29 M Superfulcrum, Hdb. dt. *	105,--
Battle Isle, komplett deutsch *	89,50	Might & Magic III *	82,50
Bill Elliot's Nascar Racing, dt. *	89,--	Mike Ditkas Football, Anltg dt. *	79,50
Billy The Kid, Anleitung deutsch *	74,50	Monkey Island, kpl. dt., VGA HD *	89,50
Blues Brothers, Anleitung deutsch *	72,50	Monkey Island II, VGA engl. + *	74,50
Broker King, komplett deutsch *	71,50	PC - Globe, deutsche Version 4.0 *	119,--
Bundesliga Manager professional *	74,50	PGA-Golf Courses, Anltg dt. *	39,90
California Games 2 VGA *	71,50	Police Quest III, VGA, Hdb. dt. *	89,--
Castles, Handbuch deutsch *	79,50	Police Quest III, VGA, kpl. dt. + *	89,--
Castles-Datadisk *	39,90	Pools of Darkness *	74,50
Chuck Yeager's Air Combat, Hdb. dt. *	79,50	Railroad Tycoon, dt. Handb. *	82,50
Civilization, Handbuch deutsch *+	89,90	Rasender Reporter, kpl. deutsch *	69,--
Command HQ, Handbuch deutsch *	81,50	Red Baron, kpl. deutsch, VGA *	89,--
Conquest of the Longbow *	89,--	Riders of Rohan, komplett deutsch *	89,--
Cruise for a Corpse, Handbuch dt.+ *	74,50	Rise of the Dragon, kpl. deutsch *	89,--
Deathknights of Krynn *	74,50	Secret Weapons of the Luftwaffe *	89,90
Elite Plus VGA, Handbuch dt. *	89,50	Handbuch deutsch für dto.	22,50
Eye of the Beholder, kpl. deutsch *	89,--	Shadow Sorcerer, kpl. deutsch *	82,50
F 14 Tomcat, Handbuch deutsch *	82,50	Silent Service II, Handbuch dt. *	86,50
F 16 Falcon 3.0, Handbuch dt. +*	a. A.	Sim Earth, Handbuch deutsch *	95,--
F 117 A Nighthawk (Rest) Hdb. dt. *	71,50	Sim City u. Populous, Handbuch dt. *	74,50
F 15 Strike Eagle II *	89,90	Space Quest I VGA *	89,--
F 15 Desert Storm Scenary Disk *	39,90	Space Quest III, kpl. deutsch!! *	89,--
F 29 Retaliator, Handbuch deutsch *	74,50	Space Quest IV, VGA, , kpl. deutsch *	89,--
Flames of Freedom, Handbuch dt. *	89,90	Spellcasting 101 *	69,--
Flight Sim. 4.0 deutsche Version *	144,--	Spellcasting 201 *	89,90
Scenary Disks zum FS. 4.0 pro St.	49,--	Speedball II, Handbuch deutsch *	89,--
Scenary Disk „Deutschland" f. 4.0 *	69,--	Starbyte Supersoccer, kpl. deutsch *	74,50
Scenary „Great Britain" *	89,--	Stellar 7, CD-ROM	99,--
Scenary „Sounds + Graphics" f. 4.0 *	69,--	Strike Commander * +	89,90
Aircraft Designer, für Fl. 4.0 engl. *	79,50	Super-PGA-Golf, incl. Course-Disk *	79,50
Aircraft Designer, für Fl. 4.0 dt. *	96,50	Terminator, VGA *	79,50
Navigator 4.5 zum Flight Sim., dt. *	69,--	Their finest Hour (Battle of Brit.) *	75,--
Gateway to the Savage Empire *	71,50	Their finest hour, Scenary Disk, dt. *	33,90
Great Courts II, Handbuch deutsch *	74,50	TV-Sports Baseball, Handbuch dt. *	89,--
Gunship 2000, Handbuch deutsch *	89,90	Ultima VII, Anleitung deutsch *	89,--
Heart of China VGA, kpl. deutsch *	89,--	Virtual Worlds, Anltg dt. *	74,50
Immortal (The), Handbuch deutsch *	71,50	Willy Beamish (Sierra) *	89,--
Indiana Jones (Gral.Adv.), kpl. dt. *	75,--	Wing Commander I *	79,--
Indiana Jones IV *+	a. A.	Wing Comm. Scenary Disk I u. II je *	39,90
Indianapolis 500, Handbuch deutsch *	64,--	Wing Comm. I u. Ultima VI, CD-ROM +	a. A.
Intelligent Games *	74,50	Wing Commander II, Handbuch dt. *	89,--
Jet Fighter II *	89,90	Wing Commander II, Sprachausgabe *	39,90
Kaiser, Computer u. Brettspiel, dt. *	99,--	Winter Challenge, Anltg dt. *	79,50
Kathedrale, komplett deutsch *	89,--	Wrath of the Demon, Anltg dt. *	79,50
Kings Quest V VGA, kpl. deutsch *	99,--	Zak McKracken, kpl. deutsch *	69,--
Kings Quest V, CD-ROM +	99,--	AdLib-Soundkarte deutsch *	155,--
Larry I, CD-ROM +	99,--	AdLib-Soundkarte „Gold" (Stereo) * +	498,--
Larry I, VGA-Version *	89,--	Soundblaster 2.0, Handbuch dt. *	298,--
Larry III, komplett deutsch!! *	69,--	Soundblaster pro, Handbuch dt. *	598,--
Larry V, VGA, Handbuch deutsch *	89,--	Thunderboard, Soundbl.-kompatibel	288,--
Larry V, VGA, komplett deutsch + *	89,--	Gravis-Joystick (Analog) schwarz	81,95
Larry Triple Pack (I, II u. III)	109,--	Gravis-Gamecard f. 2 Joyst. bis 33 MHz	69,50
Laffer Utilities (Sierra) *	69,--	Gravis-Gamecard f. PS 2	124,95
Lemmings, incl. Datadisk, Anltg dt. *	72,50	* auch auf 3.5" Disketten	
Lemmings Data-Disk (100 Level) *	61,50	+ bei Drucklegung noch nicht lieferbar	
Links, Golf-Simulation, Handbuch dt. *	94,50	Änderungen vorbehalten	

SPIELELISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTYPS)
VORKASSE 5,– · UPS-EXPRESS-NACHNAHME 12,– · POST-NACHNAHME 8,–
AUSLAND NUR VORKASSE + 15,–

Rufen Sie uns an:
☎ 0 21 03-4 20 88 oder 01 61/2 21 70 07
ODER SCHREIBEN SIE UNS:
POSTFACH 404 · 4010 HILDEN
Kein Ladenverkauf, nur Versand

VORAB bewerten? Und das noch halbwegs richtig???
Dein goldiger Ghost



Zuviel Magerkost!

Noch ein PC-Magazin? Ist das wirklich notwendig? Es ist, und wie!! Schon mit der Erstausgabe habt Ihr die Konkurrenz weit hinter Euch gelassen. Ein solch schönes, übersichtliches und buntes PC Spieleheft hat es noch nie gegeben! Bravo! Was Ihr auf fast 100 Seiten zu Papier gebracht habt, läßt sich wirklich sehen: Die Rubriken Undercover, Smalltalk und Blackout sind genial gemacht und interessant dazu! Die Testberichte sind echt gut geschrieben. Aber bei all dem Lob darf die Kritik natürlich nicht fehlen: Warum (und das habe ich mich bei vielen Konkurrenzzeitschriften auch gefragt) werden Magerspiele unter 40% überhaupt mit einem Test bedacht? Beispielsweise Home Alone, Lone Wolf oder The Basket Manager – diesen Platz kann man sich doch wirklich sparen. Solche Spiele gehören meiner Meinung nach unter die Sparte Redaktionsflops im Top Job. Mich würde hierzu die Meinung der übrigen Leserschaft interessieren, gebt Euren Senf ab, Leute!
Achja, noch etwas: Ihr (bzw. Werner Regnet) habt mit Ghost ein tolles Maskottchen geschaffen, Kompliment! Aber warum sieht man diesen putzigen Kerl nur in ein paar kurzen Strips? Gebt ihm eine ganze Seite, am besten irgendwo am Schluß des Heftes…
wünscht sich Nils Cordell aus Bahlingen

Ehe mir die Sache gänzlich aus der Hand gleitet: Hiermit erkläre ich Euch samt und sonders zu Lieblingslesern! Tja, ein bißchen Lob, ein kleines Kompliment und 7,- DM so macht man Geister glücklich. Unglücklich würde es mich (und bestimmt auch eine Menge Leser) jedoch machen, wenn im Joker anstatt ein paar zünftiger Verrisse nur noch Lobhudeleien stünden. Wie sollte man denn sonst wissen, welche Programme man am besten weiträumig zu umschweben hat? In den Redaktions-Flops tauchen die schlechtesten Spiele jeder Ausgabe so oder so auf, brauchst nur nachzusehen. Und was den Umfang meines Comics angeht, da werde ich ohnehin noch ein oder zwei Wörtchen mit Werner zu reden haben…!
Dein herzallerputzigster Ghost

Gesucht, gefunden…

Da ich nun von einem Amiga 500 auf einen 386er PC umgestiegen bin, suchte ich alle Geschäfte nach einer PC Zeitschrift ab. Was fand ich? Nur Zeitungen für PC-Anwender. Momentan habe ich aber vor, mir mit Spielen die Zeit vor dem PC zu vertreiben und nicht mit Anwendungen herumzuhantieren. So ging ich zwei Wochen mit leeren Händen nach Hause. Aber was fand ich dann in den Regalen meines Kiosks? Den PC Joker! Eine Zeitschrift, die nur für Spiele gemacht ist – wunderbar! Der Kassierin streckte ich 7 Mark entgegen und marschierte voller Sehnsucht nach Hause, um das Heft zu studieren!
Wie übersichtlich doch alles angelegt wurde, so ordentlich und informativ. Das hat mich doch glatt umgehauen. Super ist Eure neue Zeitschrift! Ich habe keine Verbesserungen vorzuschlagen. So eine Zeitung ist einmalig, und das ist sie ja wirklich. Mir gefällt alles an ihr, und für mich habt Ihr Eure Konkurrenz geschlagen…
schwärmt Chris v. Mellenthin aus Köln, alias der Marathon-Man

Na, toll. Zuerst erklärst Du uns langmächtig, daß es für den Joker keine Konkurrenz gibt, nur um uns dann großzügig zu versichern, daß wir sie geschlagen hätten! War nur Spaß, wir wissen schon, wie's gemeint war – auch Du gehörst zu unseren Liebl… stop, das hatten wir schon. Aber die Stelle, wie Du der Verkäuferin die Kohle rüberschiebst, war einfach ZU schön!
Dein konkurrenzloser Ghost

Strich durch die Rechnung?

Erst einmal herzlichen Glückwunsch zu Eurer neuen Zeitschrift, die doch im großen und ganzen einen positiven Eindruck hinterlassen hat. Die Spiele sind ausführlich genug beschrieben, sodaß es ein einfaches ist, das passende Programm für sich zu finden. Die 7 Mark sind also gut angelegtes Geld.
Zwei Sachen habe ich aber zu bemängeln, obwohl mir auch klar ist, daß man es nicht allen recht machen kann. Euer Versuch, sich von den anderen Spielemagazinen optisch abzuheben, ist zwar sehr zu begrüßen, doch finde ich, daß Eure Checkliste etwas mißlungen ist. Durch die ganze Durchstreicherei geht doch die Übersicht flöten. In dem Punkt hättet Ihr Euch ruhig an der Konkurrenz orientieren können.
Auch der Bericht über die „Schlepptops" war etwas unsinnig, da doch eigentlich schon von vornherein feststand, daß die LCD Bildschirme im Vergleich zu einem herkömmlichen Monitor zum Spielen völlig ungeeignet sind, ganz zu schweigen vom hohen Preis für so ein Gerät. Wer auf das Spielen unterwegs nicht verzichten will, soll sich doch einen Gameboy zulegen – der ist zwar nicht besser, aber um einiges billiger als ein Portable.
meldet sich Düsi aus Waghäusel zu Wort.

Aha, also gibt's doch Konkurrenz – sowas hatte ich schon befürchtet. Aber, daß dort Systemkonfigurationen übersichtlicher präsentiert würden, wäre mir neu! Im Gegentum, bisher hatte ich eigentlich den Eindruck, daß in den systemübergreifenden Magazinen so gut wie gar nicht auf diesen Punkt eingegangen wurde? Egal, noch ein Wort zu den tragbaren PCs: Wenngleich der entsprechende Artikel zum selben Endergebnis wie Du gekommen ist, so ging er doch weit über die reine „Bildschirm-Problematik" hinaus. Also ich fand ihn jedenfalls recht interessant, wenn er unsinnig war, sind auch die meisten Tests unsinnig – wozu mehr schreiben, als ein Programm ist gut bzw. schlecht? Neben dem „Was" ist also auch das „Warum" nicht ganz unwichtig, oder?
Dein fragwürdiger Ghost



Zeitverschwendung

Die Informationen, die Sie PC Besitzern anbieten, reichen mir nicht aus, um den Kauf Ihrer Zeitschrift in Erwägung zu ziehen. Ich wünsche mir genauere Angaben zu den vielfältigen technischen Möglichkeiten eines PC.
1. Lieferumfang (5,25" und/oder 3,5" Disketten, komplettes Spiel in deutsch, oder nur die Anleitung, oder gar nur die Installationshinweise)
2. Soundunterstützung (nicht nur die Angabe der Soundkarte, sondern auch den Umfang. Viele Spiele haben zwar eine pompöse Ein-

gangsmusik, der Rest des Games ist aber ärmlich vertont und hört sich mit Soundkarte nicht besser an als ohne.)

3. Grafik (Es reicht nicht aus, nur die unterstützte Grafikkarte anzugeben, sondern die mögliche Auflösung und der Farbumfang sollten nicht fehlen. Was nützt es, wenn ein Spiel mit einer VGA Karte zwar funktioniert, die programmierte Auflösung sich aber an einer CGA Karte orientiert, so daß schräge Linien nach wie vor als Treppen erscheinen. Da helfen dann auch keine 16 oder 256 Farben.)

4. Kopierschutz (Die Art des Kopierschutzes sollte das Spiel nicht unmöglich machen. Als Beispiel dafür das von Ihnen hochgelobte Sim City: Die abgefragten Daten stehen in schwarzer Schrift auf schwarzbraunem fettigem Papier und sind selbst bei bester Beleuchtung von mir nicht eindeutig zu entziffern, obwohl mir mein Augenarzt versichert, daß ich einwandfrei sehen kann und keine Brille brauche.)

Erst wenn klar ist, welche technischen Möglichkeiten ein Spiel bietet, lohnt es, Zeit auf eine redaktionelle Besprechung zu verschwenden. soweit die Meinung von Wolfgang Merschwirth aus Altena

Harter Tobak! Aber wer so viel Zeit auf sinnlose Besprechungen verschwendet wie wir, der nimmt sich auch die Muße, auf einen solch kritischen Rundumschlag adäquat zu reagieren: Die „vielfältigen technischen Möglichkeiten" einer MS-Dose sind unbestritten, lassen sich aber (aufgrund eben dieser Vielfalt) nicht in einer simplen Checkliste veranschaulichen – dafür gibt's ja auch den eigentlichen Test. Und wer den liest, anstatt nur auf die Bewertung und die besagte Checkliste zu schielen, wird unschwer feststellen, daß alle angeführten Kritikpunkte (wie eben Grafik, Sound, deutsche On-Screen-Texte, etc.) dort eingehend gewürdigt werden! Falls ein Programm in beiden Diskettenformaten nicht nur erhältlich ist, sondern auch ausgeliefert wird, steht das ebenfalls IMMER im Test, meist bei der Bewertungsbox. Bleibt der Kopierschutz, und auch da finden eventuelle Mängel Erwähnung - die angesprochene Codetabelle ist übrigens ein weit verbreitetes Mittel der Hersteller, das Blatt vor simplem Fotokopieren zu schützen. So, das war's auch schon. Warum nur werde ich bei Dir, äh Ihnen das Gefühl nicht los, daß Du, äh Sie gar nicht zu unseren Lieblingslesern zählen willst, äh wollen? Dein, äh Ihr (zeit-)verschwenderischer Ghost

Aus und vorbei!

Ja, irgendwann hat auch die schönste Leserbriefseite ein Ende. Und schön war sie wirklich, an dieser Stelle noch mal heißen Dank an alle, die uns geschrieben haben – nicht nur ich habe mich über das viele aufmunternde Lob ehrlich gefreut! Das heißt aber nun nicht, daß Ihr in Euren Bemühungen, uns mit Lob, Kritik, Anregungen und Fragen zu versorgen, nachlassen dürft, eher im Gegenteil!!! Schließlich brauchen wir Nachschub für die nächste Ausgabe, und was nicht abgedruckt wird, beantworten wir (ich) gerne persönlich. Allerdings nur, wenn Ihr RÜCKPORTO beilegt (Ausländer verwenden bitte Internationale Antwortscheine) und Euer Schreiben an folgende Adresse richtet:

Joker Verlag
„Ghostwriter"
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar



Bachler
Computersoftware

★ MS-DOS ★ MS-DOS ★ MS-DOS ★

	DM Preis
Air Combat Aces (dt.)	89,95
Air/Sea Supremacy (dt.)	89,95
Bard's Tale Trilogy (dt.)	89,95
Battle Isle (dt.) *	89,95
Black Gold (dt.)	74,95
Blues Brothers (dt.)	69,95
Bundesliga Manager (dt.)	59,95
Bundesliga Manager Prof. (dt.)	69,95
Castles (dt.)	79,95
Castles Data Disk. (dt.)	37,95
Centurion – Defender of Rome (dt.)	69,95
Chuck Yeager's Air Combat (dt.)	79,95
Civilization (dt.)*	89,95
Conan – The Cimmerian (dt.)	79,95
Conquestador (dt.) *	74,95
Conquests of the Longbow (dt.)	84,95
Death Knights of Krynn (dt.)	74,95
Die Kathedrale (dt.)	89,95
Elite Plus (dt.)	84,95
Eye of the Beholder (dt.)	89,95
Eye of the Beholder 2 *	74,95
F-15 Strike Eagle II (dt.)	79,95
F-117A Nighthawk (dt.)	89,95
F-16 Falcon 3.0 (dt.)*	129,00
Formula One Grand Prix (dt.)*	V.mö.
Gateway to the Savage Frontier	72,95
Great Courts 2 (dt.)	72,95
Gunship 2000 (dt.)	84,95
Heart of China (dt.)	84,95
Hotelmanager (dt.)	59,95
Indiana Jones 4 – Fate of Atlantis (dt.)	V. mö.
Kaiser (dt.)	99,00
Kick Off 2 (dt.)	64,95
King's Quest 5 (VGA) (dt.)	99,00
Leisure Suit Larry 5 (dt.)	84,95
Lemmings (dt.)	69,95
Lemmings Data Disk (dt.)	49,95
Mad TV (dt.)	89,95
Mega Fortress (dt.)	82,95
Mega Traveler 2 (dt.)	89,95
Might & Magic 3	79,95

	Preis DM
PGA Tour Golf (dt.)	69,95
PGA Tour Golf Course Disk. (dt.)	37,95
Pirates! (dt.)	64,95
Planet's Edge (dt.)	V.mö.
Police Quest 3 (dt.)	84,95
Pools of Darkness	72,95
Populous 2 (dt.) *	79,95
Power Monger (dt.)	79,95
Railroad Tycoon (dt.)	84,95
Rasender Reporter (dt.)	66,95
Realms (dt.)	72,95
Red Baron (dt.)	89,95
Riders of Rohan (dt.)	89,95
Secret of Monkey Island (VGA) (dt.)	89,95
Secret of Monkey Island 2 (dt.)	V. mö.
Secret Weapons of the Luftwaffe	89,95
Secret Weapons dt. Anleitung	24,95
Silent Service 2 (dt.)	79,95
Sim City & Populous (dt.)	74,95
Sim Earth (dt.)	94,95
Sorcerer's Appliance	89,95
Strike Commander (dt.)	V. mö.
The Simpsons (dt.)	64,95
Their finest hour (dt.)	69,95
Their finest hour Miss. Disk. (dt.)	32,95
Time Quest	84,95
Ultima 6 (dt.)	79,95
Ultima 7 (dt.)*	89,95
Willy Beamish (dt.)	89,95
Wing Commander (dt.)	74,95
Wing Commander Secret Mission 1 o. 2 je	37,95
Wing Commander 2 (dt.)	84,95
Wing C. 2 Speech Accessory Pack	39,95
Wizardry 7	V.mö.
Adlib Musik-Karte (dt.)	159,--
Das Lucasfilm-Buch (dt.)	29,80
Sound Blaster 2.0 (dt.)	298,--
Sound Blaster 2.0 C/MS-Chips	69,--
Sound Blaster Pro incl. Media-Manager „SantaFe"	698,--

Bestellungen könnt Ihr telefonisch durchgeben oder per Post schicken.

Der Versand erfolgt per Nachnahme (+ 5,- DM) oder portofrei per Vorkasse (Bar, Scheck).

Ab 100,- DM Bestellwert wird portofrei geliefert.

Fordert noch heute unsere kostenlose Preisliste mit noch mehr Programmen an!

Andreas Bachler · Computersoftware
Blücherstr. 24 · Postfach 1113 · D-4290 Bocholt
Tel. (0 28 71) 18 30 88, 18 06 37 Fax: 86 31

Andreas Bachler · Computersoftware
Blücherstr. 24 · Postfach 1113 · D-4290 Bocholt
Tel. (0 28 71) 18 30 88, 18 06 37 · Fax-Nr. 86 31

TOP JOB — DIE AKTUELLEN GAME-CHARTS

Wir waren zwar auf allerhand gefaßt, als wir in der letzten Ausgabe unseren Chart-Aufruf starteten - aber daß Eure Zuschriften gleich stapelweise eintrudeln würden, damit haben selbst wir nicht gerechnet!

Um so besser: Ein paar Überstunden beim Auszählen sind gut für die Hand/Auge-Koordination, und zu Hause kennt man uns ja sowieso schon. Als Ergebnis dieser Anstrengungen können wir Euch nun voller Stolz die allerersten Lesercharts präsentieren. Ebenfalls erstmalig dabei sind Eure Flop-Charts - herzlichen Glückwunsch an Mr. Trumps Casino-Zockerei! Den Rest überlassen wir Eurer Begutachtung, nur soviel noch: In der nächsten Ausgabe verraten Brigitta und Max ihre Lieblinge, und wir knobeln schon mal an den zehn besten Simulationen… Und nun zum gemütlichen Teil des Abends: Wer uns nämlich ein Kärtchen mit den persönlichen Top-Games und Super-Pleiten schickt, hat nicht nur die Ehre, in den nächsten Charts mitgezählt zu werden, sondern auch die Chance, einen der drei folgenden Spielehämmer zu gewinnen.

1 x Immortal
1 x F-117A Stealth Fighter 2.0
1 x Earl Weaver Baseball 2

Und falls Ihr nicht wißt, wohin mit Eurem Stimmzettel, dann sagen wir's Euch halt:

Joker Verlag
Top Job
Untere Parkstr. 67
8013 Haar

Personal Five: Michael



1. ELITE PLUS
2. LEMMINGS
3. LEISURE SUIT LARRY II
4. RAILROAD TYCOON
5. WONDERLAND

Verkaufscharts




1. (–) GUNSHIP 2000
2. (–) WING COMMANDER II
3. (–) F-117A NIGHTHAWK
4. (8) SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE
5. (–) GREAT COURTS II
6. (2) SILENT SERVICE II
7. (–) LEISURE SUIT LARRY V
8. (4) LEMMINGS
9. (1) RAILROAD TYCOON
10. (–) KING'S QUEST V

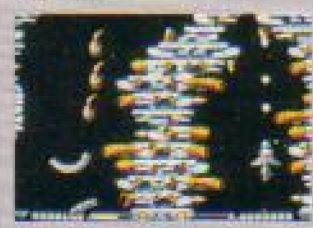
Lesercharts

1. RAILROAD TYCOON
2. WING COMMANDER
3. LEMMINGS
4. SIM CITY
5. WING COMMANDER II
6. SECRET OF MONKEY ISLAND
7. LEISURE SUIT LARRY V
8. SILENT SERVICE II
9. SPACE QUEST IV
10. SIM EARTH

Leser-Flops

1. CASINO
2. ARMOR ALLEY
3. THE BASKET MANAGER
4. HOME ALONE
5. LONE WOLF

Personal Five: Oskar



1. XENON II
2. KLAX
3. LEISURE SUIT LARRY I
4. SIM CITY
5. MANIAC MANSION

Special-Charts: Die zehn besten Strategicals





1. POPULOUS
2. RAILROAD TYCOON
3. BATTLE ISLE
4. ISHIDO
5. PORTS OF CALL
6. SHANGHAI 2
7. COMMAND HQ
8. BALANCE OF POWER 1990
9. CHESSMASTER 2100
10. BANDIT KINGS OF ANCIENT CHINA

Redaktionscharts

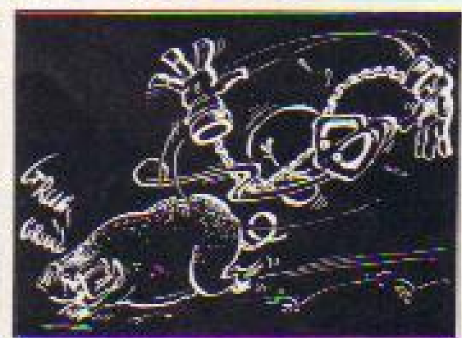
1. MONKEY ISLAND 2
2. SPELLCASTING 201
3. BATTLE ISLE
4. CIVILIZATION
5. MAUPITI ISLAND
6. POLICE QUEST III
7. F-117A STEALTH FIGHTER 2.0
8. MIKE DITKA ULTIMATE FOOTBALL
9. ADVANTAGE TENNIS
10. MEGA TRAVELLER 2

Redaktions-Flops

1. EINMAL KANZLER SEIN
2. WESTERN FRONT
3. AUTOROUTE EXPRESS
4. MARTIAN MEMORANDUM
5. PROJEKT PROMETHEUS

GHOST-stories







DEATH BRINGER

Schwerter-Schwarte

Zückt die Säbel, kreuzt die Klingen - die Barbaren sind wieder los! Das Grafikmonster „Wrath of the Demon" ist kaum durchgespielt, schon folgt Empires Muskelmann. Leider ist der aber nur ein Schaumschläger . . .



Getreu der Actiontradition ist die Spielidee kaum der Rede wert: Ein Held und sein verzaubertes Schwert machen sich auf die Reise durch 30 parallax scrollende Level, um einem finsteren Magier das Fürchten zu lehren. Der hat natürlich viele böse Monster in die Landschaft gestellt - „keulige" Gnome, „äxtliche" Riesen, feuerspuckende Minischlangen und etliches mehr. Die kleineren Gegner lassen sich meist mühelos überspringen, mit den großen Biestern zwischen jedem Abschnitt hat man hingegen seine liebe Not: Hier ist zum Sieg eine gehörige Portion Glück vonnöten, denn der Stick (bzw. die Tastatur) arbeitet so träge, daß die drei möglichen Schwertschläge zur reinen Glückssache geraten. Pechvögel bestraft das Spiel mit Abzug von Lebenssaft, was in letzter Konsequenz das (einzige) Bildschirmdasein kostet. Nicht, daß das Programm dadurch unspielbar würde, eher im Gegenteil: Mit der Pausefunktion, den unendlichen Continues und vor allem der nötigen Geduld ist es (zu) schnell durchgezockt.

Aber wozu die Mühe, in Deathbringer können ohnehin nur die hünenhaften Zwischengegner imponieren - alles übrige ist ebenso bieder wie der Spielablauf; die Level unterscheiden sich hauptsächlich durch den Grad ihrer Farblosigkeit. Na, immerhin sind manche Sprites recht ordentlich animiert, und die Musik kann man auch durchgehen lassen. Für mehr als ein höchst durchschnittliches Spielchen reicht's aber hinten und vorne nicht. (rl)

Deathbringer

Öde Schwertklopperei für Bildschirm-Barbaren.

GRAFIK	*60%*
SOUND	*69%*
STEUERUNG	*34%*
MOTIVATION	*39%*
URTEIL	*41%*

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 79,- DM
Hersteller: Empire

Erst ab 25 Mhz kommt wirklich Leben ins Fantasy-Land!

5 1/4	AdLib
3 1/2	~~Soundblaster~~
VGA	Roland
EGA	~~Maus~~
CGA	Joystick
~~Hercules~~	Dt. Anleitung

FUN AUF ALLEN LEVELN



AG

SPEEDBALL 2

Unternehmen Sie das Kommando über Brutal Deluxe und machen Sie aus jedem Einzelnen einen wahren Champion.



PC

FALCON

Vom Trainingsflug bis zum Luftkampf bleiben Sie als Flugzeugführer Herr über Ihre F-16.

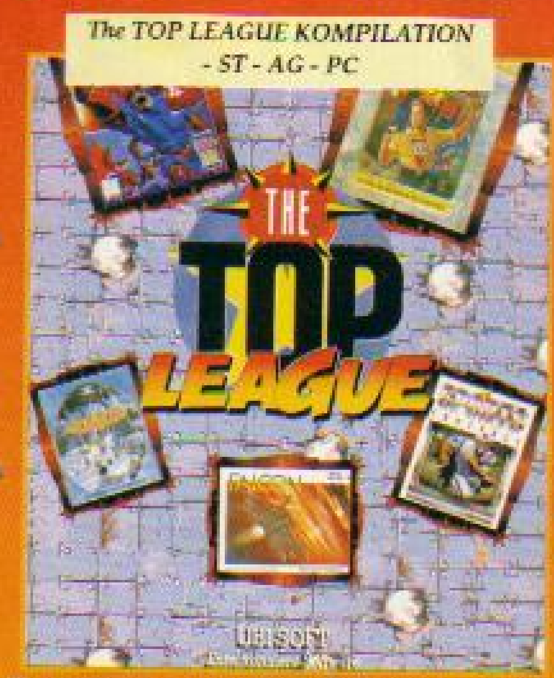


AG

MIDWINTER

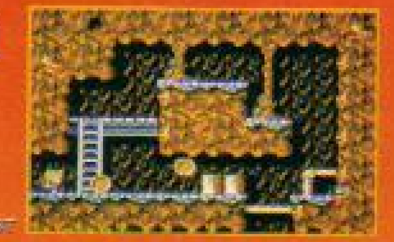
Überlebende haben sich auf dem letzten bewohnbaren Flecken dieser Erde eingefunden, die Insel Midwinter.

The TOP LEAGUE KOMPILATION
- ST - AG - PC



RICK DANGEROUS 2 © CORE DESIGN © MICROPROSE. FALCON © MIRRORSOFT. MIDWINTER © MICROPROSE. TV SPORTS FOOTBALL © ADDICTIVE GAMES. SPEEDBALL 2 © the Bitmap Brothers © Mirrorsoft. ATARI ST is a trademark of Atari Corporation. AMIGA is a trademark of Commodore-Amiga Inc. IBM is a registered trademark of International Business Machines.

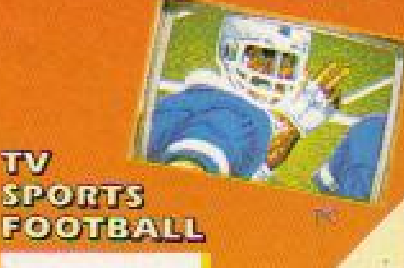
UBI SOFT
ENTERTAINMENT SOFTWARE



ST

RICK DANGEROUS 2

Eine gute Prise Humor und digitalisierte Soundeffekte sorgen in jedem Level für jede Menge Spaß.



PC

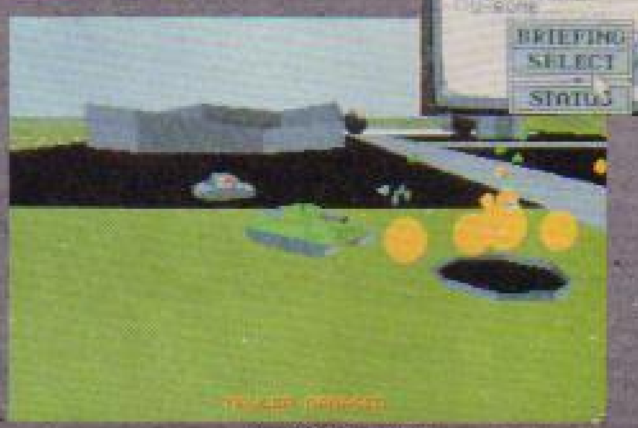
TV SPORTS FOOTBALL

Ein sehr realistisches Arcade-Action-Game, Angriff ist hier ebenso wichtig wie Verteidigung.

HOTLINE - 02101/63757

BATTLE COMMAND

Ein Jahr Echtzeit hat sich die Programmiertruppe Realtime mit der PC-Umsetzung dieser futuristischen Panzersimulation Zeit gelassen - aber dafür paßt ihre Blechdose jetzt ganz vorzüglich in die MS-Dose!



Der Blick von außen



Die Standard-Ansicht von innen

Beim Nachfolger zur Vektorgrafik-Legende „Carrier Command" steuert man einen sogenannten Mauler-Tank. Dieser Panzer ist genauso fiktiv wie der Krieg zwischen „Nord" und „Süd", der als Hintergrundszenario dient. Das hat den unbestreitbaren Vorteil, daß man so keinerlei Beschränkungen unterworfen ist, was die Ausrüstung der rollenden Festung angeht. Schließlich ist ja nicht auszuschließen, daß zukünftige Panzer tatsächlich einen „Zerstäuber" als wichtigste Waffe an Bord haben...

Dazu gesellen sich dann noch diverse Kleinigkeiten wie Granatwerfer, Zeit- und Streubomben, Missiles, Chaffs, Flares und Laser. Den Krempel gibt's teilweise allerdings erst, wenn man bereits einige der 15 Missionen absolviert hat, aber die serienmäßige Ausstattung unseres Maulers kann sich auch schon sehen lassen: Vorhanden sind Radar, Kompaß mit Zielsuch-Funktion, Tacho, Spritanzeige und ein raffinierter Monitor, der für die nötige Fern- und Rücksicht sorgt. Obwohl der Schwerpunkt des Games eindeutig bei der Action liegt, hat man auch an die gängigsten „Simulanten-Features" gedacht, beispielsweise gibt's verschiedene, zoombare Außenansichten, Übersichtskarte und Schadensanzeige, und je nach Bodenbeschaffenheit kommt man unterschiedlich schnell voran.

So, nun aber endlich ab ins Gelände. Auch hier geht's gleich wieder richtig futuristisch weiter, denn Maulerchen rasselt nicht auf eigenen Ketten in die Schlacht, sondern wird per Spezial-Hubschrauber hinter die feindlichen Linien geflogen! Von da an muß er aber doch selber zurecht kommen, denn auf den Schlachtfeldern wimmelt es nur so von Feinden in allen Farben und Formen. Da heißt's, immer schön in Bewegung bleiben - rastenden Panzern bleibt hier gar keine Zeit zum Rosten! Obwohl es natürlich schon etwas auf die einzelnen (frei anwählbaren) Missionen ankommt, manche sind halbwegs erträglich, andere entpuppen sich dagegen bald als wahre Selbstmord-Kommandos. Und bei aller Action sind durchaus auch taktische Überlegungen gefragt, überhaupt steckt mehr in diesem Programm, als man im ersten Moment vermutet.

Was immer drinsteckt, Musik ist es nicht - und nur reichlich blecherne Effekte. Die (Vektor-) Grafik hat dafür bei der Umsetzung vom Amiga gewonnen, auf einem Standard 286er ist der Mauler flott, auf einem 386er rast er förmlich dahin, und selbst unter CGA oder EGA macht das Spiel noch einen ganz passablen Eindruck. Die Steuerung funktioniert mit der Maus problemlos, mit Stick oder Tastatur so lala. Für einen Klassiker von morgen reicht es bei Battle Command also nicht ganz, aber ein recht lustiger Action-Clown im sonst so ernsten Simulations-Zirkus ist ja auch nicht zu verachten! (mm)

Battle Command

Actionlastige Panzersimulation, sozusagen ein Ferrari unter den Tanks!

GRAFIK	74%
SOUND	39%
REALISMUS	72%
MOTIVATION	76%
URTEIL	72%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 99,- DM
Hersteller: Ocean

Zwar fehlt die HD-Installationsroutine, aber dafür tut's hier sogar eine Hercules-Karte - auch wenn's nicht auf der Packung steht...

5 1/4	AdLib
3 1/2	Soundblaster
VGA	Roland
EGA	Maus
CGA	Joystick
Hercules	Dt. Anleitung



EARL WEAVER Baseball 2

Schon wieder eine neue Baseball-Simulation! Dabei wissen teutonische Computersportler meist wenig mehr von diesem schönen Spiel, als daß man dabei so merkwürdige Mützen auf dem Kopf tragen muß...

Nun hat Earl ja schonmal am Monitor den Schläger geschwungen, das Programm galt seinerzeit als Meilenstein auf dem Gebiet des digitalen Baseballs. Mr. Weaver hatte eine ganze Reihe von (damals) neuen Optionen zu bieten, vor allem konnte hier zum ersten Mal „richtig" gemanagt werden. Nur der markige Werbespruch, die optische Präsentation wäre „besser als im Fernsehen", zielte meilenweit an den grafischen Realitäten vorbei. Das hat sich nunmehr gründlich geändert: Beim Nachfolger kann man das Geschehen aus der Sicht verschiedener Kameras verfolgen, die auf den Ball, bestimmte Spieler oder sonst etwas gerichtet sind, was man ihnen vorher eingeflüstert hat. Es ist tatsächlich (fast) wie im Fernsehen, mit Zeitlupenwiederholungen, Zooms, Kameraschwenks und allem Drum und Dran!

Aber die Grafik ist bei weitem nicht das einzige, was verbessert wurde, denn EWB II ist ein wahres Mammutprogramm geworden: Sowohl im Manager- wie auch im (getrennt spielbaren) Actionteil gibt's Optionen von hier bis Oklahoma – auch beim besten Willen läßt sich bloß ein winziger Ausschnitt davon wiedergeben! Beispielsweise kann man allein oder zu zweit spielen, alles selber machen oder sich von Earl helfen lassen. Bei den Mannschaften hat man die Wahl zwischen Teams aus neun verschiedenen Zeitepochen, ebenso wie es historische (und teilweise gar nicht mehr existierende), gegenwärtige und Fantasie-Stadien gibt. An Statistiken aller Art herrscht ebenfalls kein Mangel, und daß Standard-Features wie Radar, wechselnde Windverhältnisse etc. vorhanden sind, bedarf eigentlich gar keiner ausdrücklichen Erwähnung. Genau wie die Tatsache, daß die Original-Regeln hier bis auf's I-Tüpfelchen Beachtung finden.

Ein glatter Homerun?

Haben wir es also mit der ultimativen Baseball-Simulation zu tun? Nein, das dann doch nicht, gemessen an „Tony La Russa's Ultimate Baseball" ist EWB II leider bloß zweiter Sieger. Und daran ist hauptsächlich das Fernsehen schuld! Die TV-mäßige Präsentation bietet wohl einerseits spektakuläre 3D-Bilder, tolle Animationen und volle 256 VGA-Farben, andererseits aber verhältnismäßig wenig Übersicht. Außerdem sieht auch nicht *alles* so wahnsinnig umwerfend aus, die Stadien für sich allein genommen sind sogar relativ häßlich. Der Kartensound geht zwar ohne weiteres in Ordnung, die Steuerung ist jedoch sowohl per Joystick als auch im Tastaturbetrieb ebenso gewöhnungsbedürftig wie umständlich. Das drückt natürlich auf die Motivation, auch wenn es hier noch so viele Schwierigkeitsgrade, Quickstart-Funktionen, Einstell- und Speichermöglichkeiten gibt.

Nichts gegen Earl und sein revolutionäres Konzept, aber warten wir mal ab, wie der direkte Vergleich mit Cinemawares „TV Sports Baseball" ausfällt... (mm)

Earl Weaver Baseball II

Realistische Baseball-Simulation mit Optionen satt!

GRAFIK	71%
SOUND	60%
STEUERUNG	49%
MOTIVATION	69%
URTEIL	65%

Variabel
Preis: ca. 119,- DM
Hersteller: Electronic Arts

Von Disks (schlecht) spielbar, AT mit mindestens 16 MHz empfehlenswert.

5 1/4	AdLib
3 1/2	Soundblaster
VGA	Roland
EGA	~~Maus~~
~~CGA~~	Joystick
~~Hercules~~	~~Dt. Anleitung~~



EINE PARTY FÜR JEDE PARTY !



JETZT AM KIOSK !



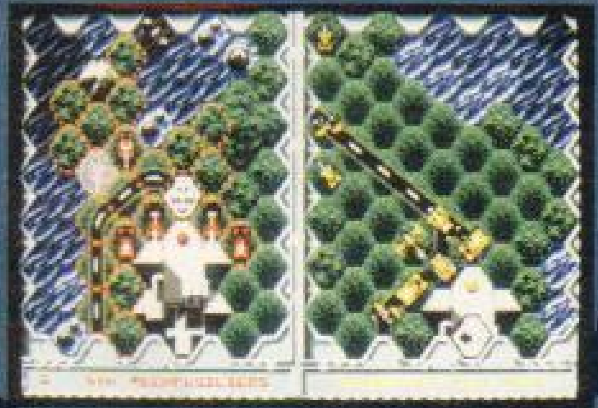


BATTLE ISLE

In der Amigaversion hat dieses Programm auf Anhieb sämtliche Strategen-Herzen erobert – aus allen Himmelsrichtungen hagelte es Auszeichnungen und Lobeshymnen für Blue Bytes Geniestreich! Eine schlampige Umsetzung verbot sich da sozusagen von selbst . . .

Genau wie auf der „Freundin" gibt's auch hier zunächst ein tolles Intro, dann Wabenmuster-Landschaften am zweigeteilten Screen. Die linke Bildschirmhälfte ist dabei für den (menschlichen) Feldherrn Nr. 1 reserviert, die rechte für seinen (menschlichen oder digitalen) Gegner. Beide versuchen nun, entweder das feindliche Hauptquartier einzunehmen oder sämtliche Einheiten ihres Widersachers zu zerstören. Die Auseinandersetzung findet natürlich auf ein und demselben Schlachtfeld statt, die Screenaufteilung soll nur das gleichzeitige Agieren der Spieler ermöglichen – der Inselkrieg entwickelt sich nämlich im fliegenden Wechsel von Bewegungs- und Aktionsphasen. Dabei bewegt jeweils ein Spieler seine Infanteristen, Panzer, Kanonenboote, Flugzeuge etc., während der andere angreift, Reparaturen ausführt, Informationen einholt oder seine Kampfverbände verstärkt.
In der Praxis sieht das so aus,





Reif für die Insel

daß man (per Joystick oder Tastatur) einen „Multifunktions-Cursor" über das Schlachtfeld steuert, der je nach Phase die unterschiedlichsten Aufgaben erfüllt: Man kann sich damit z.B. die Reichweite eines bestimmten Verbandes anzeigen lassen, eine Übersichtskarte auf den Bildschirm holen und selbstverständlich auch die Marsch- und Angriffsbefehle geben. Insgesamt wird um 32 mehrere Screens große Inseln gerangelt, von denen die Hälfte auch für den Solo-Kampf geeignet ist. Die Komplexität nimmt dabei von Eiland zu Eiland zu; die ersten dienen eher zum Warmspielen, später werden die Landschaften immer umfangreicher und in puncto Geländebeschaffenheit ständig anspruchsvoller. Zudem gebietet man über zunehmend mehr Truppen, was die Kriegsführung auch nicht gerade einfacher macht.
Neben seinen ausgefeilten strategischen Qualitäten hat Battle Isle eine Präsentation zu bieten, die in diesem Genre ihresgleichen sucht: Obwohl sämtliche Landschaften im typischen Sechseckformat aufgebaut sind, sehen sie doch beinahe wie *richtige* Landschaften aus – mit Flüssen, Straßen, Gebirgen, Fabrikanlagen usw.. Der Piepser bringt zwar nicht viel zuwege, ist aber gottlob abschaltbar, und Kartenbesitzer kriegen ja recht ordentliche Geräusche und Musikstücke zu hören. Negativ fallen hier bloß zwei Dinge auf: Einmal wird die Ausführung der Angriffsbefehle nur in einer kleinen Animationssequenz gezeigt, in die man nicht eingreifen kann. Desweiteren reichen die 32 Inseln (für die es auch Paßcodes gibt) trotz aller Komplexität nicht für die Ewigkeit, Zusatzdisks mit weiteren Kampfgebieten sind allerdings bereits in Vorbereitung.
In letzter Konsequenz ist das aber alles unwichtig, denn in Sachen Spaß und Spannung braucht sich Battle Isle auch vor einem Klassiker wie „Populous" nicht zu verstecken – diese Inseln sind wahrlich eine Reise wert!
(C. Borgmeier)

Battle Isle

Ein strategisches Highlight – mustergültig!

GRAFIK	76%
SOUND	62%
STEUERUNG	84%
MOTIVATION	90%
URTEIL	88%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 119,- DM
Hersteller: Blue Byte

Je schneller der Rechner, desto zügiger der Krieg . . .

HIT

5 1/4	AdLib
3 1/2	Soundblaster
VGA	Roland
EGA	Mono
CGA	Joystick
Hercules	Dt. Anleitung

MEGAFORTRESS

Vom Fantasy-Drachen über Doppeldecker bis hin zum ultramodernen Stealth Fighter wurde schon so ziemlich alles simuliert, was überhaupt fliegen kann. Aber etwas hat tatsächlich noch gefehlt – so ein richtig dicker Brummer, gewissermaßen das Superschwergewicht der Lüfte: ein B 52-Bomber.

Wie schon so manch andere Flugsimulation davor (z.B. „Flight of the Intruder") wurde auch Megafortress durch einen Roman inspiriert, und zwar von „Flight of the Old Dog" von Dale Brown. Dort wird eine Standard-B 52 zu einer waffenstarrenden Luftfestung aufgerüstet, damit diese „EB-52 Megafortress" dann nach Rußland düst, um mal eben die freie Welt zu retten. Und weil der gute Dale Brown hier ein bißchen mitdesignt hat, ist natürlich auch diese Mission mit von der Partie. Doch bevor man sich an dieses fliegerische Meisterstück heranwagen kann, muß man erstmal lernen, mit so einem Riesenvogel richtig umzugehen. Und das dürfte selbst alte Hasen vor ein, zwei Probleme stellen: Um die Kiste überhaupt in die Luft zu bringen, darf man bereits vor dem Start eine Checkliste mit über 16 verschiedenen Punkten durchgehen! Dabei haben es die Programmierer dem Digi-Piloten sogar so einfach wie möglich gemacht und alle Funktionen auf die Maus gelegt, andernfalls hätten wir wahrscheinlich 698 Tastenkombinationen auswendig lernen müssen…

Sobald man das irdische Jammertal glücklich hinter sich gelassen hat, wird es einfacher und schwieriger zugleich: Jetzt kann man die Fliegerei zwar dem Autopiloten überlassen, doch dafür darf man sich nun auch als Copilot und Navigator betätigen und darüberhinaus das Radar sowie sämtliche Waffen bedienen. Da eine B 52 nunmal kein Einmann-Unternehmen ist, muß ein komplettes Team simuliert werden, ähnlich wie man das (am Boden) von Panzer-Simulationen her kennt. Auch ist das Fluggefühl hier recht ungewöhnlich, es hat noch am ehesten Gemeinsamkeiten mit dem bei einer F-117A. Klar, denn auch hier sollten Luftkämpfe tunlichst vermieden werden - in einem Rudel MiGs hat eine B 52 etwa die gleichen Chancen wie ein Elefant in einem Mückenschwarm! Also versucht man, seine 200 Tonnen Knallkörper still, heimlich und leise ins Zielgebiet zu bringen und nach getaner Zerstörung genau so heimlich wieder davonzuschleichen. Die Zielgebiete befinden sich in Nevada (Training), im Irak und in der UdSSR. Über mangelnde Aufträge (überwiegend Nachtmissionen) kann man sich ebensowenig beschweren wie über zu wenig Gegner oder gar Waffen.

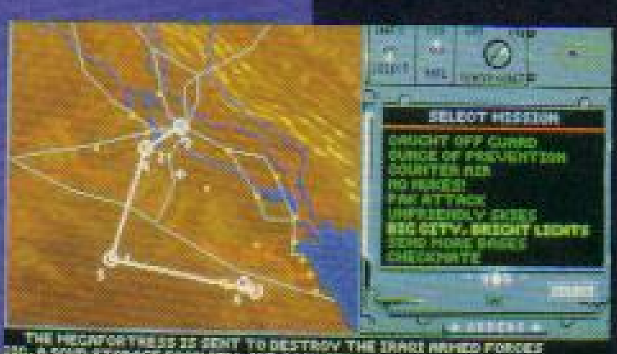
Die detailreiche Grafik und der Sound (Musik/FX) sind recht ordentlich, wenn man auch schon Besseres erlebt hat. Die Außenansichten lassen sich vielfältig variieren, nur einen Missile-View sucht man vergebens – zum Ausgleich bekommt man die Bombardierungsziele TV-mäßig präsentiert. Steuern läßt sich die Kiste (mit der Maus) trotz der vielen Funktionen erstaunlich gut. Aber für Sonntagsflieger ist dieser Fünfmann-Job nun wahrlich absolut ungeeignet… (mm)



Die normale Cockpit-Ansicht



Der Flieger von außen



Das Einsatzgebiet

Megafortress

Ausgefallene Bomber-Simulation für Leute, die schon alles geflogen haben

GRAFIK	64%
SOUND	60%
REALISMUS	78%
MOTIVATION	69%
URTEIL	67%

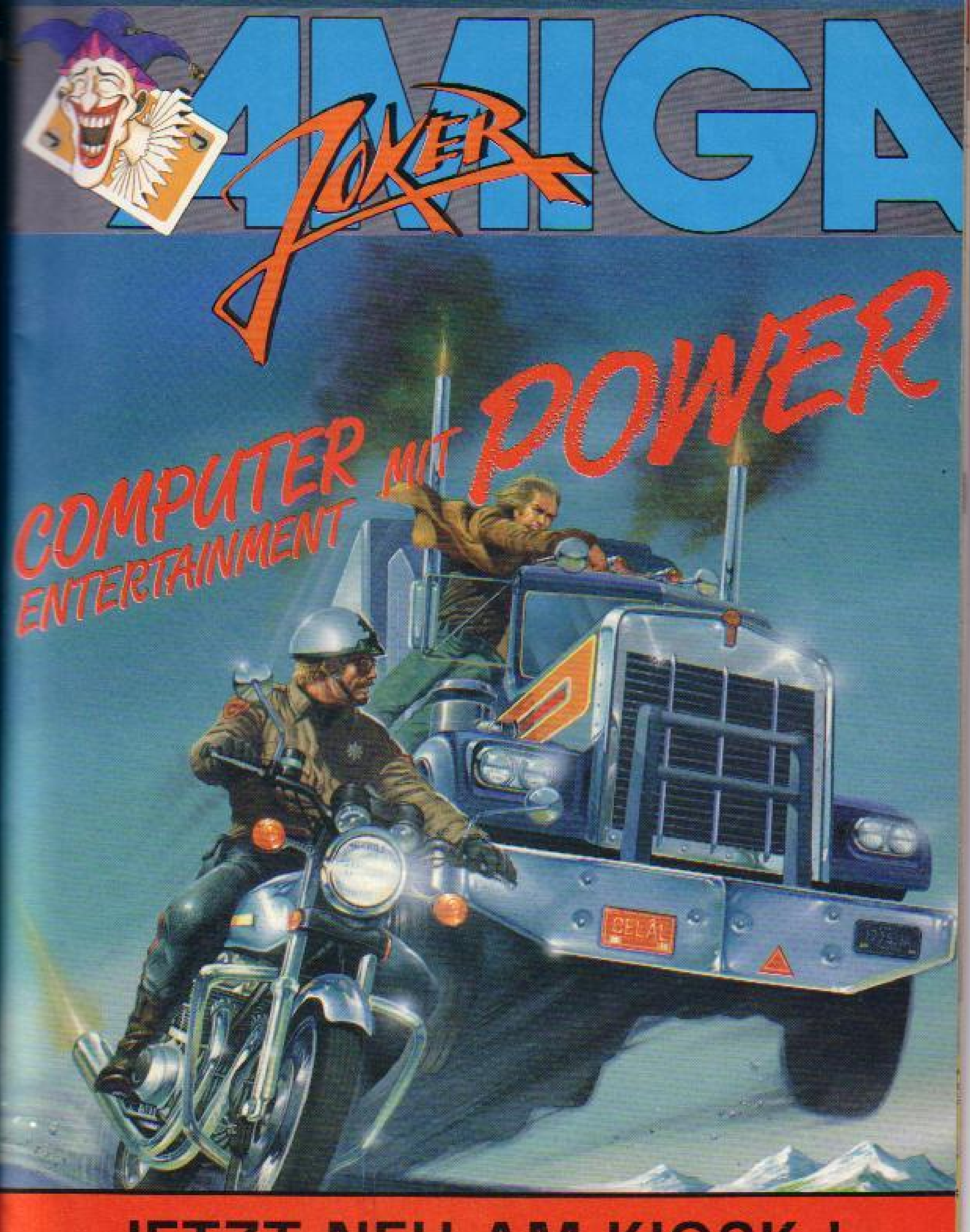
Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 89,- DM

Hersteller: Three-Sixty/ Mindscape

Maus- und HD-Installation sind hier fast ein Muß

5 1/4	AdLib
3 1/2	Soundblaster
VGA	~~Roland~~
~~EGA~~	Maus
~~CGA~~	~~Joystick~~
~~Hercules~~	~~Dt. Anleitung~~


AMIGA
JOKER
COMPUTER ENTERTAINMENT MIT POWER
JETZT NEU AM KIOSK !



Hier nochmal das Wichtigste in Kürze: Der Travel Mate III ist Übersetzer, Datenbank, Uhr und Taschenrechner in einem - eben der ideale Reisebegleiter! Bei der Designer-Maus handelt es sich im Prinzip um eine normale Maus, sie ist nur ein bißchen exhibitionistischer als ihre Kolleginnen - die lassen ja nicht ganz so tief blicken. Tja, und TH!NK CROSS ist einfach ein schönes, völlig harmloses kleines Knobelspielchen, an dem man sitzt und tüftelt und tüftelt und tüftelt und…! Entwickelt hat es die österreichische Newcomertruppe Max Design, von der auch das Max Gemein-Puzzle stammt. Und das ist natürlich ebenfalls absolut harmlos und praktisch sofort zu lösen…
Genug gescherzt, jetzt wird's bitterernst: Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, basta. Der Einsendeschluß ist am 15.2.1992, punktum. Alle Mitarbeiter des Joker Verlages und von Max Design sind ausgeschlossen, wo kämen wir sonst hin? Eure Postkarte mit der richtigen Antwort schickt Ihr an diese (und keine andere!) Adresse:

Joker Verlag
„TH!NK CROSS"
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Glückauf!

UP DATE SERVICE

Kurz nach Weihnachten erscheinen sie dann oft - die Spiele, die uns die Hersteller eigentlich schon auf den Gabentisch legen wollten! Dies gilt sogar verschärft für all die Übersetzungen, Überarbeitungen und Erweiterungen, um die es auf dieser Seite geht.



Hyatt Dorado Beach



E.S.S. Mega



Might and Magic III in deutsch

Der Grund ist schnell erklärt: Verständlicherweise wollen die Firmen zunächst mal das jeweilige Hauptprogramm in den Geschäften sehen, eingedeutschte oder grafisch aufgepeppte Versionen sind erst hinterher dran. Und weil zur Jahreswende meist eine wahre Flut solcher „Hauptprogramme" auftaucht, kommt mit schöner Regelmäßigkeit dann einige Wochen später die Update-Welle angerollt. Wir haben das Strandgut aufgesammelt:

Anders & deutscher

Letztes Mal hieß diese Rubrik noch „Schöner & deutscher", aber hier wäre das wohl etwas irreführend, denn diesmal sind gar keine neuen VGA-Versionen dabei - stattdessen verrichten zwei brandneue Spiele ihre Dienste bald auch unter EGA. Gemeint ist einmal das Sierra-Adventure **Police Quest 3**, zum anderen der Computer-Comic **The Adventures of Willy Beamish**. Während sich der abenteuerliche Willy in der EGA-Variante mit einer deutschen Anleitung begnügen muß, wird sein VGA-Brüderchen jetzt auch komplett in deutsch erscheinen (wie wir leider erst nach unserem Test erfahren haben!). Dies gilt ebenfalls für die VGA-Ausgaben von **Heart of China**, **Space Quest IV** sowie **Larry V**. Überhaupt sollen nach und nach sämtliche Sierra/Dynamix-Games übersetzt werden, anlegen muß man dafür jeweils ca. 119,- DM. Deutsch geht's demnächst auch bei **Chuck Yeager's Air Combat** (ca. 109,- DM) und **Might and Magic III** (ca. 119,-) zu, wobei es im Fall der mächtigen Magie lobenswerterweise einen Update-Service für Leute geben wird, die bereits das englische Spiel besitzen.
Für (zukünftige) Besitzer eines CD-ROMs hat wiederum Sierra schon einige Umsetzungen in Vorbereitung, den Anfang machen **Stellar 7**, **King's Quest V** und **Larry V**, Kostenpunkt: je ca. 149,- DM.

Mehr & besser

Machen wir gleich mit dem CD-ROM weiter, denn auch dafür erscheint schon bald **E.S.S. Mega**, die leicht aufgemotzte Version des „European Space Simulators". Ungefähr 10,- DM weniger als auf CD-ROM, nämlich ca. 119,- DM, kostet das Spiel in der üblichen Disk-Ausführung.
Damit wären wir langsam durch, fehlen bloß noch ein paar Zusatzdisks: „Links"-Golfer können nun mit **Hyatt Dorado Beach** in Puerto Rico unter Palmen ihrem Hobby frönen; wer es eher mit der Konkurrenz hält, darf sich auf drei neue Kurse der PGA-Tour freuen, die auf der **PGA Course Data Disk** enthalten sind. Diese Kurse wurden auch bereits in die neue **PGA Tour Golf Plus Version** aufgenommen.
Neuen Baugrund für alle Schloßherren bietet die **Castles Data Disk: Northern Territory**, und für die 23 Baseball-Fans in diesem unserem Lande kommen zwei Ergänzungen zu „Earl Weaver Baseball II", nämlich die **Commissioner's Disk II** und **MLBPA Player Stats & Manager Profiles**. Sämtliche Zusatzdisks schlagen mit jeweils ca. 49,- DM zu Buche. (mm)

Schnapp Dir das Abo mit Neujahrs-Prämie!

So fängt das Jahr gut an: Alle Ausgaben des PC JOKER frei Haus und ein voll spielbares Demo der Fußball-Sensation „Bundesliga Manager Professional" obendrein!

Also ehrlich, abonnieren hat wirklich nur Vorteile:

Erstens bringt Euch der Postbote alle zwei Monate den neuen PC JOKER ein paar Tage *bevor* das Heft am Kiosk auftaucht – aktueller geht's nicht!

Zweitens kostet das Jahresabonnement nur schlappe 40,- DM (Ausland: 47,- DM), Porto und wetterfeste Verpackung sind umsonst dabei – preisgünstiger geht's nicht!

Drittens erhält jeder neue Abonnent eine Demoversion des „Bundesliga Manager Professional", mit der man eine ganze Saison praktisch ohne Einschränkungen spielen kann (wahlweise eine 3.5"-Disk oder zwei 5.25"-Scheiben). Nicht umsonst ist dieses Programm auf anderen Systemen eines der meistverkauften Games aller Zeiten – komplexer geht's nicht!

Wer diese Chance nicht nutzt, der … hat wahrscheinlich schon ein Abo. Alle anderen sollten sich schleunigst einen Schreiber greifen und den Coupon ausfüllen – vorteilhafter geht's nicht!





PC - JOKER ABO COUPON

Ich bestelle ab (inkl.) Ausgabe: ______ / ______

Ich bezahle durch Bankabbuchung: ○

Kontoinhaber: ______

Konto-Nr.: ______

Geldinstitut: ______

Bankleitzahl: ______

Ich bezahle per Vorauskasse: (Scheck liegt bei) ○

Ich bezahle nach Rechnungserhalt durch: Überweisung auf Postgirokonto: Nr.: 444 714-806 BLZ 700 100 80 ○

Bitte geben Sie bei Zahlungen oder Korrespondenz immer Ihre Kundennummer an!

Name / Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ / Wohnort

Datum / 1. Unterschrift (bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei PC-JOKER, Joker-Verlag, Untere Parkstraße 67, 8013 Haar, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum / 2. Unterschrift

Bitte einsenden an:

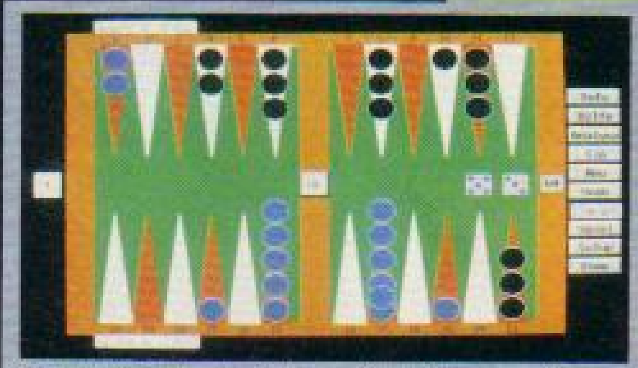
PC JOKER
Joker-Verlag
Abo-Verwaltung
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar b. München



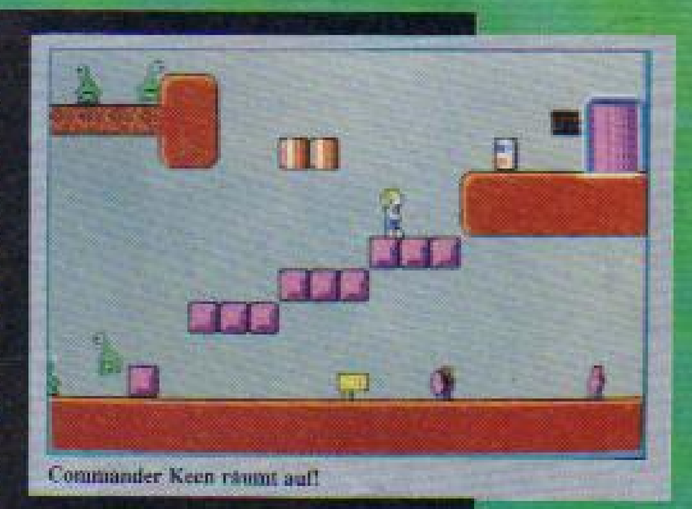
Wie pflegte schon Omi immer zu sagen: „Wenn's draußen stürmt und schneit, sorgen PD-Perlen für Heiterkeit!". Und weil uns Eure (und Omis) Heiterkeit am Herzen liegt, haben wir mal wieder die Regale eines Shareware- und PD-Anbieters nach glänzenden Gemmen durchforstet.

Fündig geworden sind wir diesmal bei der Firma CDV-Software aus Karlsruhe. Mag es also draußen stürmen und schneien, bis Petrus persönlich einen Schnupfen hat – wir knüpfen derweil heiter unsere Perlenkette aus PD-Spielen. Heiter schon deshalb, weil wir auch diesmal wieder das eine oder andere Kleinod entdeckt haben, das den Traum vom guten Programm zum Taschengeldtarif wahrmacht!

Wie würde Euch beispielsweise eine rundum solide Backgammon-Versoftung gefallen? Prima? Das dachten wir uns schon, deshalb möchten wir den heutigen Reigen mit **Backgammon Pro**, einem EGA/VGA-Programm, das unter der Bestellnummer **3688** erhältlich ist, eröffnen. Auf Schnickschnack wie Sound muß man hier zwar verzichten, doch angesichts der sehr ansprechenden Spielstärke und vieler Funktionen ist das kein großer Verlust. So kann man unter anderem den Stand der Partie analysieren oder sich einen Zug vorschlagen lassen, auch zeigt sich das Game bei einem Patzer gnädig und läßt Rückzieher zu. Die Verdoppelung ist natürlich auch dabei, und weil schließlich die ordentliche Grafik von einer bequemen Maussteuerung ergänzt wird, sollten sich Brettspiel-Fans hier wirklich nicht zweimal bitten lassen - besonders, wenn Partner Mangelware sind.


Das Brett für Leute ohne Brett vorm Kopf: Backgammon Pro

Wer lieber seine Geschicklichkeit am Joystick unter Beweis stellt als zu grübeln, dem können wir zwei sehr gelungene Vertreter des Jump & Run Genres ans Herz legen. Der erste nennt sich **Commander Keen** und kommt zu Euch, wenn Ihr die Nummer **3682** auf Eurer Bestellung vermerkt. Allerdings hüpft der Commander ausschließlich auf Harddisks, ob unter EGA oder VGA, ist ihm egal. Unser Held kann sich derlei Allüren durchaus erlauben, ist er doch ein echtes Wunderkind: Aus Klebeband und alten Fernsehern hat sich das achtjährige Genie mal eben eine Rakete zusammengebastelt, um immer dann die Galaxis unsicher zu machen, wenn Mom und Dad aus dem Haus sind. Neulich auf dem Mars wurden ihm jedoch ein paar wichtige Teile geklaut, und weil der kleine Keen schließlich zu Hause sein muß, bevor die Eltern heimkehren, dürft Ihr nun im Eiltempo ein paar marsianische Städte nach dem fehlenden Zubehör abgrasen. Der Nachwuchs-Astronaut reagiert recht brav auf den Stick, kann natürlich springen und schießen sowie Boni aufsammeln und hat fünf Leben parat, ehe der Spaß zwangsweise wieder von vorne losgeht. Fazit: Grafik süß, Piepssound weniger bemerkenswert, Gameplay nicht immer einfach.


Commander Keen räumt auf!


Die Spaßexplosion: Ker



Der zweite flotte Hüpfer nennt sich **Captain Comic** und hört auf die Nummer **SP 133**. Auch er gibt seine Abenteuer unter EGA bzw. VGA zum besten, und die bestehen im Durchforsten eines Planeten nach geraubten Schätzen. Acht Level weit spielt man sich durch Wald- und Wiesenlandschaften, einer „Seenplatte" oder der Techno-Ebene. Unterwegs trifft man auf viele unterschiedlich gestylte Gegner, etwa Vögel, Bienen oder High-Tech-Energiewesen. Der Piepser versucht unterdessen verzweifelt Melodien zu produzieren, die Grafik scrollt recht flüssig und ist auch sonst okay, genau wie die Sticksteuerung. Nur daß man nach dem Verlust des fünften Lebens wieder neu laden muß, ist ärgerlich – aber gut, das Game ist zugegebenermassen auch nicht mehr das jüngste.



Captain Comic räumt auch auf!

Mal was ganz anderes: Wußtet Ihr eigentlich schon, daß Eure Tante eine richtige Hexe war, ehe sie kürzlich unerwartet aus dem Leben schied? Das wußtet Ihr nicht, gell? Könnt Ihr auch gar nicht, es sei denn, Ihr hättet **The Last Half of Darkness** und damit eine Diskette der Bestellnummer **3719** daheim herumliegen. Sollte das nicht der Fall sein, dann besorgt sie Euch schleunigst, denn hier wartet ein wirklich schön gemachtes Adventure mit hübschen EGA/VGA-Grafiken. Aber zurück zu Tantchen Hexe: Die gute Frau arbeitete zuletzt an einer bahnbrechenden magischen Tinktur, und es ist nun am Spieler, ihr Werk zu vollenden. Dazu geistert man durch ein Spukhaus, die Bilder können per Maus oder Tastatur „bearbeitet" werden. Alle benutzbaren Ausgänge werden angezeigt, und gelegentlich spendiert der Rechner ein paar Töne – bleibt nur noch, Euch viel Knoblauch zu wünschen…

Das Grusel-Adventure: The Last Half of Darkness



Zum guten Schluß wurden wir noch unter der Bestellnummer **6533** fündig, hier finden kühle Köpfe ein explosives Strategie-Drama namens **Kernreaktor**. Auf einem 6 x 6 Felder großen Brett sollen Atomkerne mit Elektronen besetzt und so für die eigene Seite „erobert" werden. Die beiden Spieler (Mensch und/oder Rechner) ziehen abwechselnd, und sobald die „kritische Masse" überschritten wird (je nach Lage des Feldes wären das ein bis drei Elektronen), fliegt der betreffende Atomkern in die Luft und streut seine Elektronen in alle Himmelsrichtungen aus. Das hat oft Kettenreaktionen zur Folge, denn alle feindlichen Partikel in der Nachbarschaft gehören nun plötzlich dem „Sprengmeister" und können gegebenenfalls auch ihrerseits explodieren. Sind erstmal alle gegnerischen Atome atomisiert, ist die Partie auch schon gewonnen. Der große Knall knallt unter VGA, hat allerlei einstellbare Optionen wie Zeitlimit oder Turniermodus und macht einen Heidenspaß. Zumindest, sobald man den Soundchip abgewürgt hat, der durch unaufhörliches Gedudel von Evergreens wie „My Bonny is over the Ocean" gar furchtbar an den Nerven zerrt.

So, war das heiter genug? Um Euch noch ein bißchen mehr aufzuheitern, verraten wir Euch, daß pro 3.5" Disk nur 6,- DM, pro 5.25" Scheibe sogar nur 5,- DM zu berappen sind. Dazu addiert Ihr nochmal 5,- DM für Porto und Verpackung (bei Vorauskasse) oder bestellt einfach per Nachnahme und zahlt, was der Postbote verlangt. (jn)

CDV-Software
Ettlinger Str. 5
7500 Karlsruhe 1
Tel.: 0721/22295

zocker olymp

Zocker-Olymp? Was ist denn das? Na, dreimal dürft Ihr raten – und wenn Ihr's wißt, dann schreibt Ihr uns ein Kärtchen und nehmt an der Verlosung . . . nein, nein, war (leider) nur Spaß! Tatsache ist aber, daß ab sofort an dieser Stelle die Namen derjenigen veröffentlicht werden, die bei einem unserer zahlreichen Preisausschreiben das große Los gezogen haben. Jetzt ist Euch alles klar, oder?

Top Job

Mit Flight of the Intruder schwingt sich in die Lüfte
Ronald Haas, Aachen
Mit Castles ins Baugeschäft steigt ein
Klaus Böttger, Korbach
Zum Railroad Tycoon avanciert demnächst
Daniel Zander, Leverkusen

Überhaupt & Außerdem

Je ein Doppelpack Sim City & Populous geht an
André Rathnow, Berlin
Gregor Schneider, München
Volker Jaedicke, Bochum

Blackout

Das klassische Battletech gewinnt
Stefan Winkelmann, Niedernhausen
Citytech bekommt
Hartmut Bauche, Bonn
Die beiden Sonderpreise, sprich je ein Battletech-Roman, gehen an
Jan Liebers, Gera-Lusan
Waldemar Martel, Frankfurt

Die große Grafik-Competition

Je einen ultramodernen Joystick (und wenn wir ultramodern sagen, dann meinen wir das auch, denn die beiden Modelle Manix-Twins und Manix-Deck gibt's noch gar nicht zu kaufen – wir haben sie sozusagen topexklusiv vom Hersteller gestiftet bekommen!) heimsen ein
Alen Klaric, Bad Säckingen
M. Trenkler, Berlin
Daniel Pröhl, Berlin
Björn Rademacher, Palling
Stefan Seifert, Köln
Philipp Heroven, Berlin
Rolf Oppenkowski, Luckenwalde
Ulla Brunner, Schwechat
Bodo Fribus, Rosenheim
Sevki Tanin, München

Das Gamesworld Gewinnspiel

Die Letzten werden die Ersten sein – wir beginnen daher mit Platz 10 bis 20, je ein Game nach Wahl erhalten nämlich
Gerhard Rosenthal, Solingen
Rainer Pirker, Wien
Christian Löbering, München
Herbert Gnädig, Hamburg
Fabian Altmann, Weinstadt
Gerrit Blumink, Hengelo
Christian Kleine, Niddatal
Marco Ackermann, Chur
Katja Midunsky, Köln
Oliver Schulte, Wiesbaden
Ein Game nach Wahl plus eine Soundblaster-Karte erhalten die Gewinner der Preise 2 bis 10, und die heißen
Ralf Bleckwehl, Dötlingen
Petra Maueröder, Rohr
Bernd Röthfuß, Neuburg
Daniel Sommer, Karlsruhe
Markus Drechsler, Wien
Clemens Westerdorf, Glücksburg
Arkadius P. Kurtz, Braunschweig
Gunnar Gehrmann, Wendeburg
Markus Hanny, Wien
So, und jetzt bitte einen Tusch – die Reise nach Las Vegas mit allem Drum und Dran (5 Übernachtungen, Eintrittskarten für die CES und Siegfried & Roy Show, etc.) gewinnt
Ute Karnatz, Hamburg

Tja, das war's für's erste; wir gratulieren den Gewinnern ganz herzlich und wünschen Euch viel Spaß mit Euren Preisen, die bald bei Euch eintrudeln werden. Bis zum nächsten Zocker-Olymp!

Mega Soft
WARE VERSAND

Preisliste gegen frankierten Rückumschlag

Versand per NN + 8,00 DM
bei Vorkasse Euroscheck + 5,00 DM

(Ausland Vorkasse + 15,00 DM)

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

MEGA LINE
24-Std.-Bestellservice
04221/64483
HUNTESTRASSE 2
2870 DELMENHORST

PC	
Bane Of The C. F. (d)	82,90
Battle Isle	94,90
Blues Brothers	75,90
Boston Bomb Club	69,90
Castles	89,90
Chip's Challenge	69,90
Chuck Yeager's Air C.	94,90
Eye Of The Beholder (d)	94,90
F-117A Nighthawk	86,90
Fate – Gates Of Dawn	94,90
Gateway To The S. F. (d)	94,90
Gem' X	49,90
Great Courts 2	75,90
Gunship 2000	94,90
Heart Of China	96,90
King's Quest V	109,90
Knights Of The Sky	96,90
Leisure Suit Larry V	99,90
Lemmings Dual Pack	86,90
Lord Of The Rings	89,90
Mad TV	94,90
Magnetic Scrolls Coll.	96,90
Mario Andretti's R. C.	84,90
Megafortress	89,90
Mega Traveller 2	89,90
Might & Magic III (d)	94,90
Nascar Challenge	94,90
Police Quest III (e)	106,90
Pools Of Darkness (d)	94,90
Railroad Tycoon	89,90
Red Baron	96,90
Return Of Medusa	79,90
Rise Of The Dragon	96,90
Robin Hood	82,90
Romance Of The T. K.	119,90
Rules Of Engagement	89,90
Savage Empire	89,90
Secret W. Of The L.	94,90
Shadow Sorcerer	89,90
Silent Service II	89,90
Sim Earth	99,90
Sorcerer G.A.T.G.	82,90
Space 1889	89,90
Space Quest IV (E)	96,90
Speedball 2	89,90
Spirit Of Adventure	79,90
Spot	69,90
Starbyte S. Soccer	82,90
Terminator (Adv.)	89,90
Thunderhawk	94,90
Ultimate Baseball	89,90
Ultima VI	89,90
Virtual Reality 2	82,90
Wing Commander 2	109,90
Wrath Of The Demon	84,90



Zocker-Tuning für die MS-Dose

Weihnachten ist vorbei, die Welt hat wieder zigtausend stolze PC-Besitzer mehr – wir gratulieren! Na, schon das erste Spielchen gewagt? Wie bitte, da gab es das eine oder andere Problem? Nicht verzagen, wir verraten Euch, wie aus Eurem biederen Bürosklaven ruckzuck ein Super-Entertainer wird!

Kurz und gut, auf den folgenden Seiten wollen wir die vielbeschworenen Einsteiger, Aufsteiger und Umsteiger mit massenhaft Tips versorgen, die den nichtsahnenden PC in einen Unterhaltungskünstler verwandeln, der sich weder vor einem Amiga noch vor Thomas Gottschalk zu verstecken braucht. Damit auch wirklich jeder etwas mit unserer kleinen (Über-) Lebenshilfe anfangen kann, haben wir uns bemüht, sie so abzufassen, daß es ziemlich egal ist, ob Ihr nun einen XT, 286er, 386er (es darf ruhig auch ein SX sein) oder gar 486er daheim herumstehen habt. Daher sind wir frohen Mutes, daß unsere Grundlagen für potentielle Spielefreaks auch so manchem DOS-Profi von Nutzen sein können…

Schöne Aussichten!

Nehmen wir einmal ganz zwanglos an, Euer Neuerwerb verfügt über eine Festplatte mit DOS, eine Hercules-Karte und einen Monochrom-Monitor – das wäre ohnehin die Minimalausstattung, in der PCs heutzutage verkauft werden. Nun ist aber die Welt der Spiele eine bunte, ohne Farbmonitor samt entsprechender Grafikkarte dürftet Ihr hier kaum glücklich werden. Um Abhilfe zu schaffen, bieten sich grundsätzlich vier Standards an: CGA, EGA, VGA und Super-VGA. Da CGA- und EGA-Karten längst veraltet und kaum noch erhältlich sind, außerdem von der gängigen Software praktisch nicht mehr (bzw. nur in sehr bescheidenem Umfang) unterstützt werden, können wir sie gleich vergessen – an einer

Der Leistungsbeweis: Das gleiche Game unter EGA…

Geballte Grafik-Power: VGA-Karten

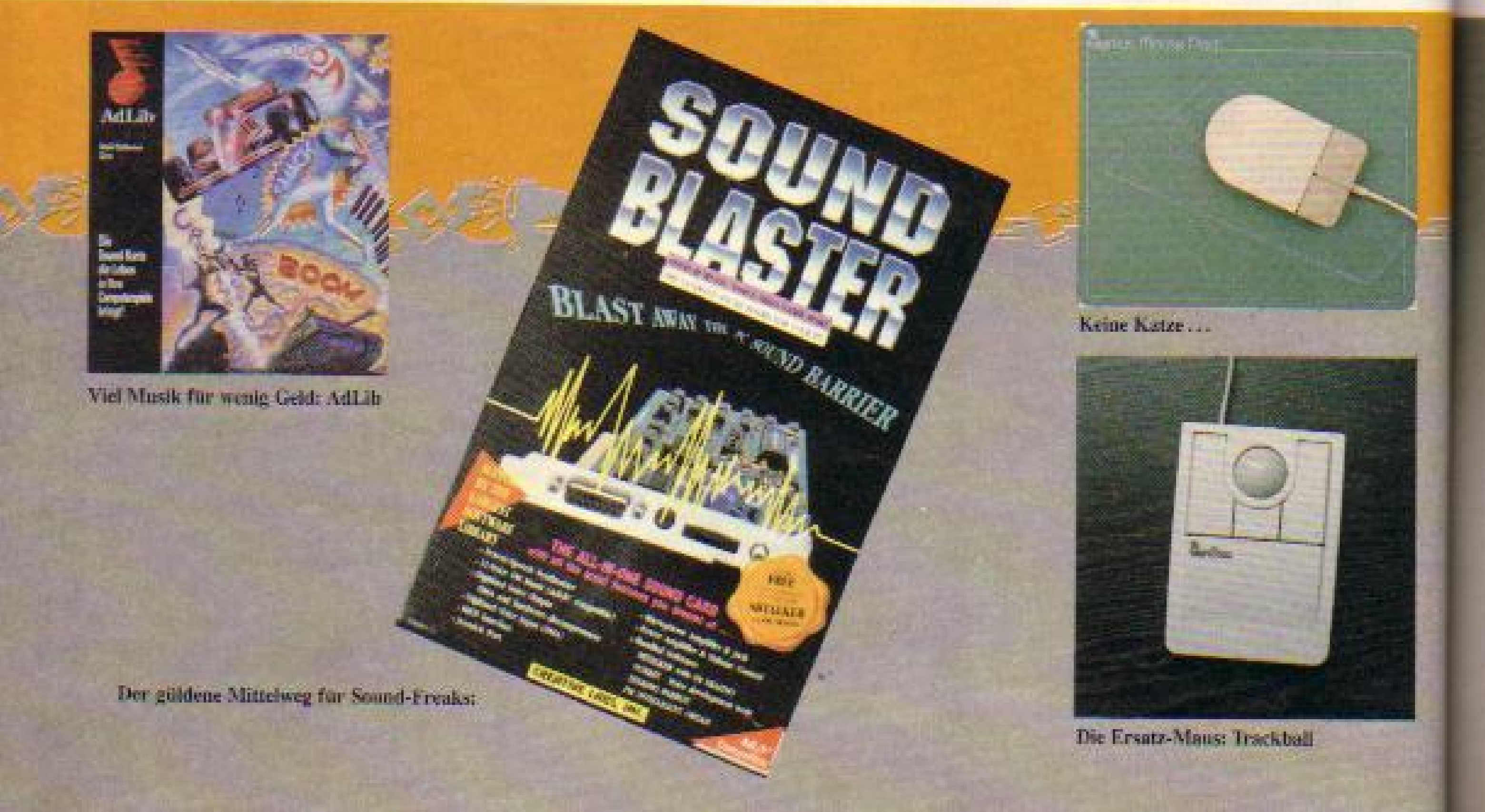
…und jetzt unter VGA!

Zocker-Tuning

VGA-Karte führt kein Weg vorbei, zumal die Dinger „abwärtskompatibel" sind (CGA und EGA werden, falls erforderlich, automatisch ausgereizt). Aber welche VGA-Karte ist nun die richtige?
Nun, prinzipiell können alle VGA-Karten neueren Datums je nach Auflösung (Standard: 640 x 480 Bildpunkte) sowohl 16 als auch 256 Farben gleichzeitig darstellen. Ob man sich dann für eine Karte mit 256, 512 oder 1024 Kbyte entscheidet, spielt für Gambler keine sooo große Rolle, die Unterschiede beschränken sich auf den Preis und die Geschwindigkeit. Dennoch: Je schneller Euer Rechner, desto schneller sollte auch die Karte sein – mit einem 16 Bit-Modell und 512K liegt Ihr in der goldenen Mitte und damit sicher nicht verkehrt. Hier seid Ihr schon deutlich unter 350,- DM dabei, für Super-VGA sind etliche Hunderter mehr zu berappen. Lohnt sich das? Nur wenn Ihr Euch für echte Grafik-Anwendungen interessiert, denn der Vorzug liegt hauptsächlich in einer höheren Auflösung (bis zu maximal 1024 x 768 Punkten), die jedoch von Spielen zur Zeit kaum jemals unterstützt wird.
Was Euch jetzt noch fehlt, ist ein VGA-Monitor. Solche Bildschirme gibt es je nach Ausstattung (Auflösung, Zeilenfrequenz, Bildfrequenz) schon ab etwa 400,- DM aufwärts. Auf teure Multisync- bzw. Multiscan-Monitore könnt Ihr frohen Herzens verzichten, diese Geräte sind nur für Leute interessant, die ein und denselben Schirm an technisch unterschiedlichen Rechnern betreiben wollen. Worauf Ihr aber sicher nicht verzichten mögt, das ist ein flimmerfreies Bild. In diesem Sinne ist es ratsam, sich das Gerät vor dem Kauf in Zusammenarbeit mit der gewünschten VGA-Karte vorführen zu lassen – so könnt Ihr sicher sein, daheim keine böse Überraschung zu erleben. Übrigens: VGA-Monitore mit passender Karte sind heute vielfach als preisgünstige Paketangebote zu haben!

Prima Sound!

Die Welt der Spiele ist bekanntlich nicht nur farbenfroh, sondern auch geräuschvoll, gelegentlich sogar richtiggehend musikalisch. Freilich, wenn man auf den bereits eingebauten Speaker und sein erbärmliches Gepiepse angewiesen ist, möchte man das kaum glauben. In Wahrheit haben aber die meisten Entertainment-Programme stimmungsvolle Stereo-Sounduntermalung mit herrlichen Geräuscheffekten, traumhafter Musik und vereinzelt sogar Sprachausgabe zu bieten – sofern eine Soundkarte im Rechner steckt!
Wer in den Genuß feinster Klangerlebnisse kommen will, hat die Qual der Wahl zwischen drei Standards: AdLib, Soundblaster und Roland. Darüberhinaus sind zwar noch etliche „Exoten" erhältlich, doch was nützt die schönste Soundkarte, wenn sie nicht von möglichst vielen Programmen unterstützt wird? Die preisgünstigste Alternative heißt AdLib (schon unter 200,- DM zu haben), hat trotz der neun Kanäle aber am wenigsten zu bieten. Zwar soll in Kürze die „AdLib Gold" erscheinen, vorläufig muß man hier jedoch mit etwas blechern klingenden Effekten und ohne Sprachausgabe auskommen. Besser, man trennt sich von etwa 350 Märkern und kauft dafür eine Soundblaster-Karte, die mit feinerem (Digi-) Klang, Sprachausgabe und einem integrierten MIDI-Interface (zum Anschluß des Rechners an ein Keyboard) aufwarten kann. Außerdem ist die Soundblaster in aller Regel zur AdLib kompatibel, was hüben tönt, tönt meist auch drüben. Das Optimum stellen im Moment freilich die Roland Soundkarten dar (MT-32 bzw. LAPC-1), ab etwa 1000,- DM bekommt man hier sozusagen einen kompletten Synthesizer. Wer jedoch nicht vorhat, selbst Musik zu machen, ist bei der Soundblaster-Karte billiger und besser aufgehoben, denn Roland wird softwaremäßig längst nicht im gleichen Umfang unterstützt.
Nebenbei bemerkt ist auch das feinste Kärtchen witzlos, wenn Ihr nicht eine Stereoanlage (oder zumindest einen Verstärker samt Boxen) in der Nähe Eures Computers habt, um die Geräte miteinander zu verbinden – das erforderliche Kabel ist im Lieferumfang der Karte enthalten. Wer also z.B. eine sündteure Roland-Karte in seinen Rechner steckt, um selbigen dann an einem Mini-Getthoblaster für Zwölfmarkfuffzig zu betreiben, braucht sich über mangelnde Qualität nicht zu wundern…



Viel Musik für wenig Geld: AdLib

Der güldene Mittelweg für Sound-Freaks:

Keine Katze…

Die Ersatz-Maus: Trackball

Wieviel ausgeben für's Eingeben?

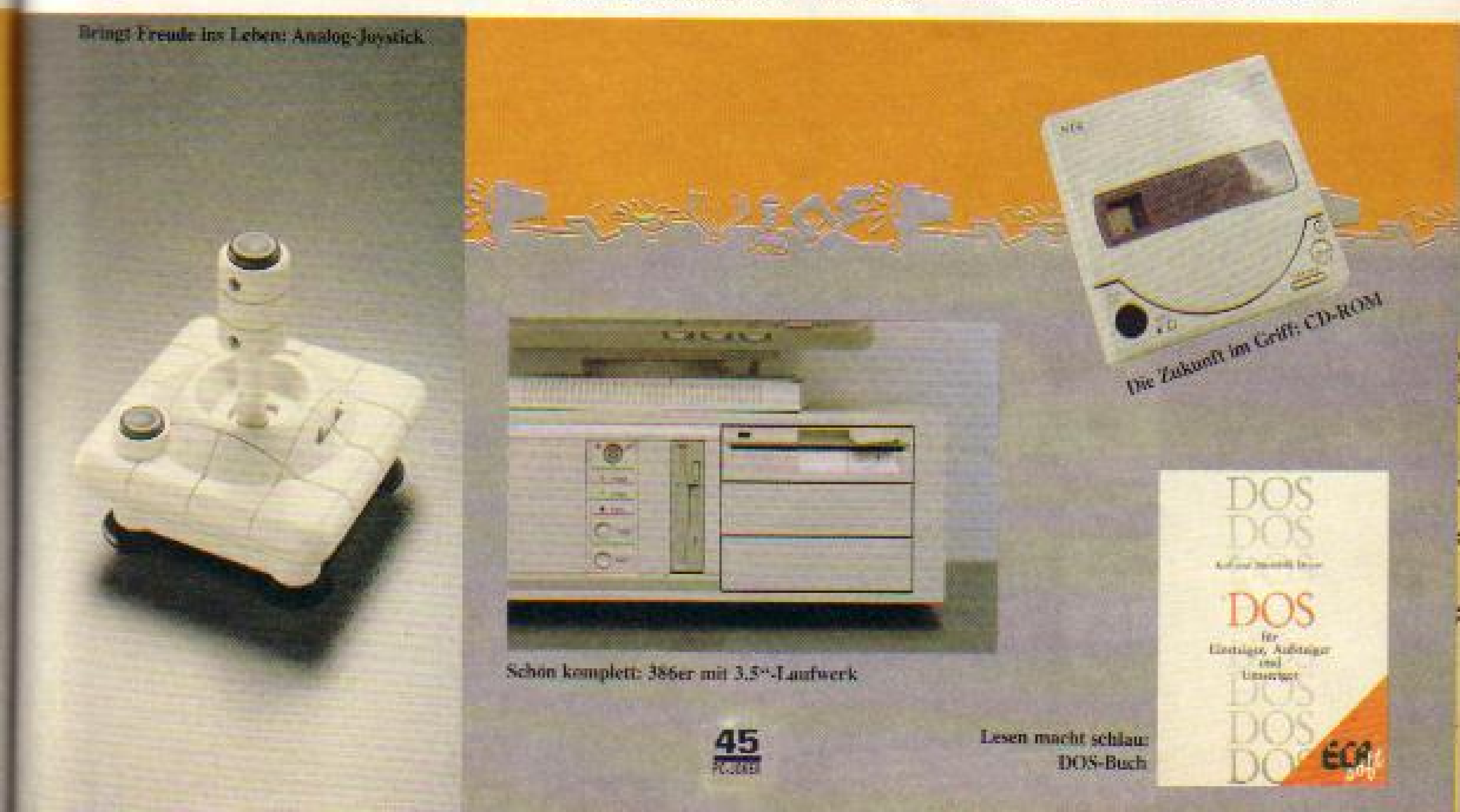
Die schönste Grafik und der beste Sound sind natürlich nur die Hälfte wert, wenn das Zocken mangels geeigneter Eingabegeräte zur Qual wird. Zwar kann nach wie vor so gut wie jedes Spiel mit der Tastatur bewältigt werden, ob's auch Spaß macht, steht allerdings oft auf einem ganz anderen Blatt. Um die Sache kurz zu machen: Maus und Joystick gehören zum PC-Gambler wie eine Kugel zum Roulette! Nun, an so einem Mäuschen ist noch keiner zugrunde gegangen, die simpelsten PC-Nager nisten sich bereits für weit unter 100 Mark auf Eurem Computertisch ein. Geliefert werden sie mit einer Diskette, auf der sich die benötigte Treibersoftware befindet – Software installieren, Maus am seriellen Port anschließen, fertig. Auf teuren Schnickschnack wie z.B. eine optische Maus kann der Spieler getrost verzichten, lediglich Microsoft-kompatibel sollte das Gerät sein, da sonst manche Spiele nicht mit ihm zusammenarbeiten wollen. Auch ist es empfehlenswert, sich für ca. 10,– DM eine Mausmatte zuzulegen, sodaß für reibungsloses Abrollen auf allen Unterlagen gesorgt ist. Eine interessante Alternative wäre übrigens ein Trackball, bei Games, in denen tunlichst schnell geklickt werden muß, sind die Dinger herkömmlichen Mäusen sogar überlegen.

In Sachen Joystick wird's leider ein bißchen komplizierter: Zunächstmal muß Euer PC über einen sogenannten Gameport verfügen, der sich meist auf einer separaten Steckkarte, der „Gamecard", befindet. Hat Euer Rechner sowas nicht, muß eine Joystick-Karte her, was aber mit maximal 50,- DM zu Buche schlägt. Ist auch diese Hürde genommen, stellt sich die Frage, ob es ein analoger oder ein digitaler Knüppel sein soll. Für die wesentlich exakteren Analog-Sticks ist eine Steckkarte mit der entsprechenden Übersetzerlogik vonnöten, zudem muß der Knüppel für praktisch jedes Programm neu justiert werden (einfach der am Bildschirm vorgegebenen Prozedur folgen). Tja, ein bißchen umständlich, aber man gewöhnt sich daran. Und welcher Stick soll's nun genau sein? Puh, die Auswahl ist vielfältig, es gibt Sticks in allen Formen, Farben und Preisklassen! Hier auf die Schnelle eine Empfehlung abzugeben, wäre verantwortungslos, zumal der eine Spieler mit dem gleichen Gerät höchst zufrieden sein könnte, das ein anderer für den letzten Mist hält. Am besten, Ihr probiert vor dem Kauf verschiedene Sticks aus, oder Ihr geduldet Euch noch ein wenig und wartet auf unsere große Joystick-Marktübersicht in einer der nächsten Ausgaben…

Wo laufen sie denn?

Wir sind ja anfänglich davon ausgegangen, daß Ihr eine Festplatte bereits besitzt, wir können wohl auch annehmen, daß Euer PC zumindest über ein 5.25 Zoll-Laufwerk verfügt. Aber, habt Ihr auch einen zusätzlichen 3.5"-Läufer? Nein? Dann solltet Ihr Euch sowas besorgen, denn einerseits ist die Datensicherheit auf den wesentlich stabileren „Klein-Disks" besser gewährleistet, außerdem verkürzt sich die Zeit zur Festplatteninstallation des Programms oft deutlich. Zwar faßt eine 3.5" HD-Diskette mit 1,44 MB nur unwesentlich mehr als ihr 5.25" HD-Gegenstück (1,2 MB), aber trotzdem kommen die Spiele in der Praxis hier meist mit der Hälfte der Scheiben aus. Ein 3.5" HD-Laufwerk muß also nicht unbedingt sein, es kostet jedoch nur vergleichsweise günstige 200,- DM und macht das Leben dabei doch soviel leichter!

Wem das alles nicht genug ist, der überlege sich die Anschaffung eines CD-ROM-Laufwerks – bis zu 680 MB lassen sich nämlich auf einer Schillerscheibe unterbringen, das sind gut und gerne 1.800 herkömmliche XT-Disketten im 5.25 Zoll-Format! Klingt verlockend, was? Wer sich hier jedoch Wunderdinge erwartet, ist leider ein paar Jährchen zu früh dran: Erstens ist die Auswahl an CD-Software vorläufig noch sehr gering, zweitens nützt das Vorhandene die Möglichkeiten nichtmal zu einem Bruchteil aus, und drittens kann (zumindest im Moment noch) eine CD nicht beschrieben werden. Andererseits gilt CD-ROM völlig zu Recht als das Speichermedium der Zukunft, es kann also nicht schaden, sich heute schon ein, zwei Gedanken dar-



Bringt Freude ins Leben: Analog-Joystick

Schön komplett: 386er mit 3.5"-Laufwerk

Die Zukunft im Griff: CD-ROM

Lesen macht schlau: DOS-Buch

Zocker-Tuning

über zu machen. Wer nicht nur denken, sondern gleich kaufen will, muß allerdings damit rechnen, daß sein Geldbeutel hinterher um zumindest einen Tausender leichter ist…

Tips & Tricks

Wer bis hierher nichts Neues erfahren hat, bei dem ist in punkto Hardware wahrscheinlich nicht mehr viel zu verbessern. Aber wie immer gibt's ein Aber: Oft genug verweigern Spiele auch bei der komplettesten Systemkonfiguration ihren Dienst! In den allermeisten Fällen hapert es dann am (freien) Platz im Hauptspeicher. Besonders, wenn das zur Zeit noch gängige DOS 4.1 im Rechner steckt, gibt's Probleme, weil es sich ganz schön breit macht. Da hilft nur die Anschaffung des neuen DOS 5.0, oder man geht einen Schritt zurück und besorgt sich das ältere DOS 3.2 (samt Maustreiber!) auf Disk. Von der wird dann gebootet, und schon klappt die Sache – sofern die Festplatte nicht größer als 30 MB ist, da diese Version des Betriebssystems nicht mehr verwalten kann. Wer zumindest einen 286er sein eigen nennt, ist übrigens mit der Anschaffung eines Speichermanagers alle Probleme los. Solche Programme (wie z.B. „386 MAX") sind allerdings unter 200,– DM nicht zu bekommen.

In diesem Zusammenhang sei erwähnt, daß generell ein gutes DOS-Buch (wie z.B. das, das Ihr bei uns bestellen könnt) in keinem computerisierten Haushalt fehlen sollte, denn so manches unwillige Programm kann mit kleinen Manipulationen an der CONFIG.SYS doch noch zum Laufen überredet werden. Dazu sollte man sich aber schon ein bißchen auskennen, will man nicht mehr schlecht als recht machen. Was Ihr Euch ebenfalls unbedingt zulegen solltet, ist ein Hilfsprogramm wie „PC-Tools", „Norton Commander" oder „GEM". Einmal auf der Harddisk installiert, hilft Euch so ein Utility beim Verwalten von Unterverzeichnissen, Kopieren und Wiederherstellen versehentlich gelöschter Dateien. Selten waren 200,– bis 300,– DM so sinnreich investiert wie hier!

Last not least sei allen preisbewußten Zockern, die sich von Zeit zu Zeit mal mit einem PD-Spielchen vergnügen wollen, der Kauf eines Virenschutzprogramms ans Herz gelegt. Frei nach dem Motto: Lieber einen Hunderter investiert, als die Festplatte neu formatiert…

Ist guter Rat teuer?

Zum krönenden Abschluß unseres kleinen Zocker-Grundkurses, hier noch ein paar gute Ratschläge für eine verspielte Zukunft ohne Streß.

1) Spiele kosten Geld, drum prüfe, wer sich ewig bindet. Aufmerksames Lesen der Testberichte im PC JOKER in Zusammenarbeit mit einem kleinen Testspielchen vor dem Kauf, bewahrt vor Enttäuschungen!

2) Raubkopien sind zwar billig, aber erstens illegal, zweitens oft virenverseucht und drittens (mangels Anleitung) nur begrenzt unterhaltsam!

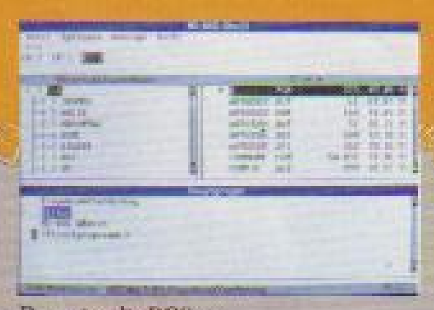
3) Sicherheitskopien sind hingegen völlig legal und schützen zuverlässig vor Datenverlust durch Bedienungsfehler oder Viren. Die Erstellung eines Backups mag lästig sein, lohnt sich aber!

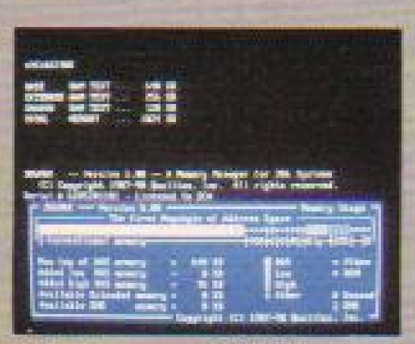
4) Wenn mal trotz aller Mühe gar nichts mehr klappen will (sei es, daß Ihr im Spiel nicht weiterkommt, sei es, daß das Teil partout nicht laufen mag), braucht Ihr nicht zu verzagen – wir stehen Euch jederzeit gerne mit Rat und Tat zur Seite!

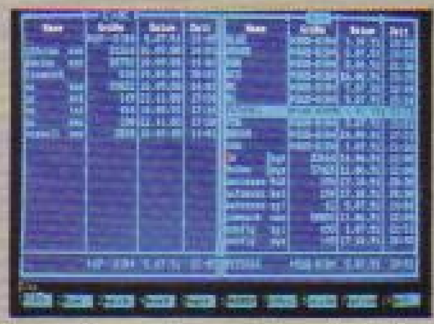
So, mehr fällt uns zum Thema beim besten Willen nicht mehr ein. Nur, um ganz sicher zu gehen, haben wir Euch die wichtigsten Stichpunkte nochmals in einer Checkliste zusammengestellt und eine kleine Aufzählung empfehlenswerter Games für Einsteiger angefertigt. Ist schließlich in unserem ureigensten Interesse: Begeisterte PC-Spieler sind auch begeisterte PC JOKER-Leser… (ml)

Die Zocker-Checkliste

Anschaffung	Notwendigkeit	Voraussetzung	Preis
VGA-Karte	unbedingt	VGA-Monitor	150,– bis 900,– DM
VGA-Monitor	unbedingt	VGA-Karte	400,– bis 2.000,– DM
Soundkarte	empfehlenswert	Verstärker und Boxen	200,– bis 1.000,– DM
Maus & Matte	unbedingt	(serieller) Port frei	50,– bis 150,– DM
Joystick	unbedingt	Gameport	20,– bis 100,– DM
Trackball	bei Bedarf	(serieller) Port frei	100,– bis 200,– DM
3,5"-Laufwerk	bei Bedarf	Schacht frei	150,– bis 250,– DM
CD-ROM	(noch) keine	dickes Sparschwein	1.000,– bis 1.500,– DM
DOS 3.2 bzw. 5.0	empfehlenswert	–	20,– bzw. 200,– DM
DOS-Buch	empfehlenswert	–	15,– bis 100,– DM
Speichermanager	bei Bedarf	(zumindest) 286er CPU	200,– bis 300,– DM
Hilfsprogramm	empfehlenswert	–	200,– bis 300,– DM
Virenkiller	empfehlenswert	–	20,– bis 150,– DM


Das gute, alte DOS…


Der Speichermanager: 386 MAX


Norton Commander – und es herrscht Ordnung auf der Platte!


Tot den Plagegeistern: Virenkiller



10 tolle Einsteiger-Spiele

Eye of the Beholder
(Bedienungsfreundliches Rollenspiel mit Supergrafik)
Larry I - V
(Humorvolle Grafikadventures für Anfänger)
Lemmings
(Geniale Mixtur aus Strategie und Geschicklichkeit)
Links
(Einsteigerfreundliche Golfsimulation)
Populous
(Strategical mit Langzeitmotivation)
Rise of the Dragon
(Mausgesteuertes SF-Abenteuer im Endzeit-Look)
Sim City
(Originelle Städtebauer-Simulation)
Tetris
(Das klassische Suchtspiel)
Wing Commander II
(Space-Action vom Allerfeinsten)
Wonderland
(Text/Grafikadventure in Windows-Komfort)



Betriebssysteme | Textverarbeitung | Grafikprogramme

Ein gutes Computer-Buch muß nicht teuer sein!

DOS
für Einsteiger, Aufsteiger und Umsteiger
Ein Nachschlage- und Lehrbuch für alle MS-DOS Versionen incl. 4.01 mit ausführlicher Installationsanleitung und einer vollständigen Befehlsübersicht mit allen Parametern. Das aufwendig gestaltete Buch mit vielen Grafiken und Bildschirmdarstellungen, mit handlicher Spiralbindung, ist nicht nur für Einsteiger ein ideales Hilfsmittel zum Verständnis des gebräuchlichsten Betriebssystems für PC's.
Best.-Nr. 301 DM 38,80

So urteilt die Fachpresse:
"Das Buch bietet genau das, was der Titel verspricht: Ein Arbeitsmittel für Einsteiger, Aufsteiger und Umsteiger von anderen Betriebssystemen..."
DOS INTERNATIONAL 12/90

WORD
Einstieg-Anwendung-Optimierung
Dieses Buch enthält eine komplette Beschreibung aller Möglichkeiten einschließlich Version 5.0. Zusätzlich zu den Erläuterungen der Funktionen gibt es Ihnen anhand von praxisnahen Musterlösungen Ratschläge zur sinnvollen WORD-Nutzung.
Vom Erstellen eines einfachen Briefes bis zur Gestaltung reprofähiger Druckvorlagen mit integrierten Grafiken - all das wird Ihnen so einfach wie möglich erklärt. Auch die Makroprogrammierung wird dabei nicht ausgelassen.
Egal, ob Sie nun Einsteiger sind oder Ihr Wissen optimieren wollen:
in diesem Buch bleiben keine Fragen offen!
Best.-Nr. 302 DM 39,90

GEM Artline 2.0
Dieses Buch hilft Ihnen die umfangreichen Funktionen des völlig neu überarbeiteten Vektorgrafikprogramms Artline 2.0 zu verstehen.
Anhand von Übungen auf der beiliegenden Diskette werden mit aufwendigen Beispielgrafiken die einzelnen Funktionen trainiert. Hier finden Sie alles, was Sie über Artline 2.0 wissen müssen:
die nötigen Systemvoraussetzungen, die richtige Installation, der Umgang mit den einzelnen Werkzeugen, die erfolgreiche Nachbearbeitung von Pixelgrafiken (z.B. nach dem Scannen), das Erstellen eigener Werkzeuge und Symbole, Farbseparation für den Belichtungsservice, Drucken mit Matrix-, Tintenstrahl- und Postscriptdruckern und jede Menge Profitips.
Best.-Nr. 303 DM 49,80

Erhältlich im guten Buchhandel oder bei: ECA Electronic GmbH
Postfach 40 0505 - 8000 München 40 - Fax 089 - 16 62 31

ECA soft

PC Soundman

Der große Klang zum kleinen Preis:

Auf den vorigen Seiten war ja viel von Soundkarten die Rede, von deren Standards und eventuellen Problemen mit „Exoten". Das heißt aber nun nicht, daß es zu AdLib, Soundblaster und Roland überhaupt keine Alternativen gäbe - Rainbow Arts hat gerade eine sehr interessante veröffentlicht!

Eigentlich kennt man die Kaarster Firma ja eher als Spielelieferanten, besonders ihre eingedeutschten Lucasfilm-Adventures sind stets in aller Munde. Die guten Leute wissen daher aus eigener Erfahrung, um wieviel schöner das schönste Spiel wird, wenn es mit toller Musik und anspruchsvollen Effekten unterlegt ist. Damit nun auch der schmale Geldbeutel in den Genuß akustischer Leckerbissen kommt, hat Rainbow Arts ein „Klang-Paket" geschnürt, dessen Preisleistungsverhältnis selbst Sound-Muffel überzeugen sollte!

Für bescheidene 249,- DM erhält man eine Box, die geradezu aus allen Nähten platzt: Nach dem Öffnen fallen nicht nur die Steckkarte, sondern auch zwei Vier-Watt-Boxen, ein Kopfhörer sowie Disketten in Hülle und Fülle heraus. Die Soundkarte ist zwar klein (etwa die Größe einer Zigarettenschachtel, paßt auch prima in Laptops) aber oho – das Teil ist voll AdLib-kompatibel, besitzt also elf frei programmierbare Kanäle für die gleichzeitige Wiedergabe von Musik und Effekten. Dazu gesellt sich die Möglichkeit für Covox-Sprachausgabe, wie man anhand von Programmen wie z.B. „Might & Magic III" oder „Chuck Yeager's Air Combat" überprüfen kann. Einzig bei Spielen, die auf eine Soundblaster-Karte bestehen, wie etwa „Wing Commander II", muß der PC-Soundman passen.

Diese Einschränkung ist aber leichter zu verschmerzen, wenn man weiß, daß hier den Käufer nur wenige Handgriffe vom Musikerlebnis trennen: Die Installation ist dank der ausführlichen deutschen Anleitung überhaupt kein Problem – hier drei Schrauben, dort drei, Karte eingesteckt, nach zwei Minuten ist alles erledigt. Ja nicht mal eine Stereoanlage ist vonnöten, denn die Tonausgabe erfolgt wahlweise über die mitgelieferten Miniboxen (powern gar nicht übel los!) oder den beigelegten Kopfhörer. Wer trotzdem lieber seiner Stereoanlage vertraut, braucht sich nur ein Kabel mit Cinchsteckern zu besorgen...

Dank der Soft-Beigaben kann man den PC-Soundman auch gleich gründlich austesten, etwa mit dem Musikprogramm „FM-Driver". Es läuft zwar nur unter „Windows", bietet aber selbst dem unbegnadetsten Banausen die Möglichkeit zu Eigenkompositionen, die dann auch im Hintergrund (z.B. während einer Texterfassung) laufen können. Ja, sogar der nervige Fehlerpiepser läßt sich durch einen netten Jingle ersetzen, zehn feine Beispielstücke finden sich bereits auf der Diskette. Einen Vorgeschmack auf musikalisches Spielvergnügen bieten schließlich die beiden Grübelknaller „Logical" und „Rock'n'Roll", die ohnehin in keiner Sammlung fehlen sollten.

Fazit: PC-Soundman liefert ordentlichen AdLib-Sound, Sprache und Spiele zu einem mehr als ordentlichen Preis – bring me the Sound, man! (rl)

PC-SOUNDMAN

AdLib-kompatible Soundkarte mit viel Zubehör

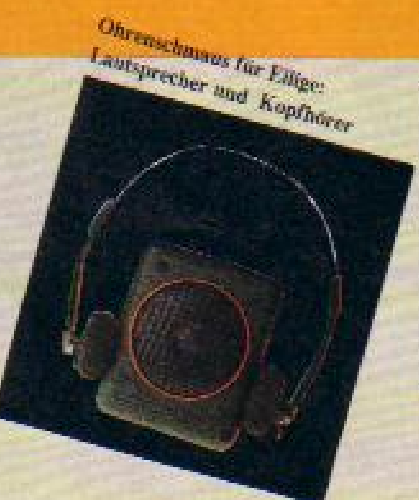
PRÄDIKAT:
Besonders preiswert

Preis: ca. 249,- DM
Hersteller: Rainbow Arts

Läuft auf allen PCs, eine zweite Soundkarte kann nicht parallel betrieben werden.



Klangvolles Knobelvergnügen: Logical und Rock'n'Roll liegen in beiden Disk-Versionen bei!



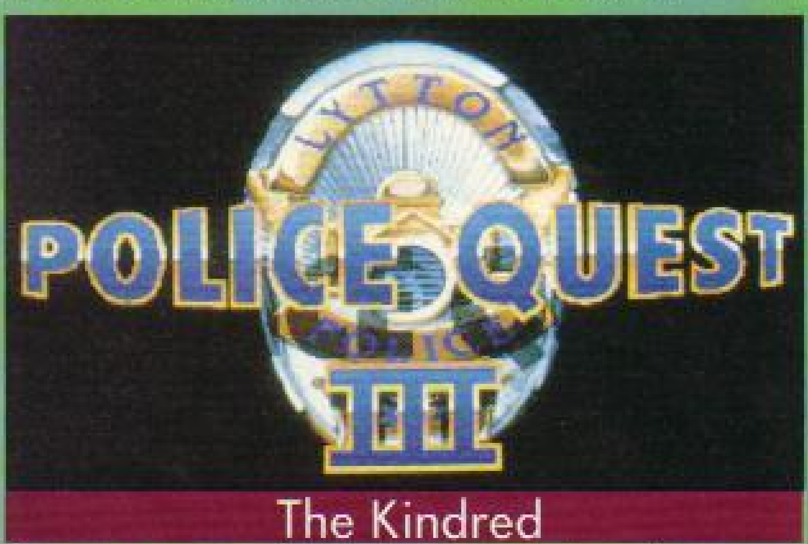
Ohrenschmaus für Eilige: Lautsprecher und Kopfhörer



Die Soundman-Karte



Wenn es um Serien-Helden geht, macht Sierra so schnell keine andere Company etwas vor: Schwerenöter Larry Laffer und der Weltraum-Hausmeister Roger Wilco sind für Computerspieler ja längst alte Bekannte, und auch der Bildschirm-Bulle Sonny Bonds steht hier bereits vor seinem dritten Einsatz.



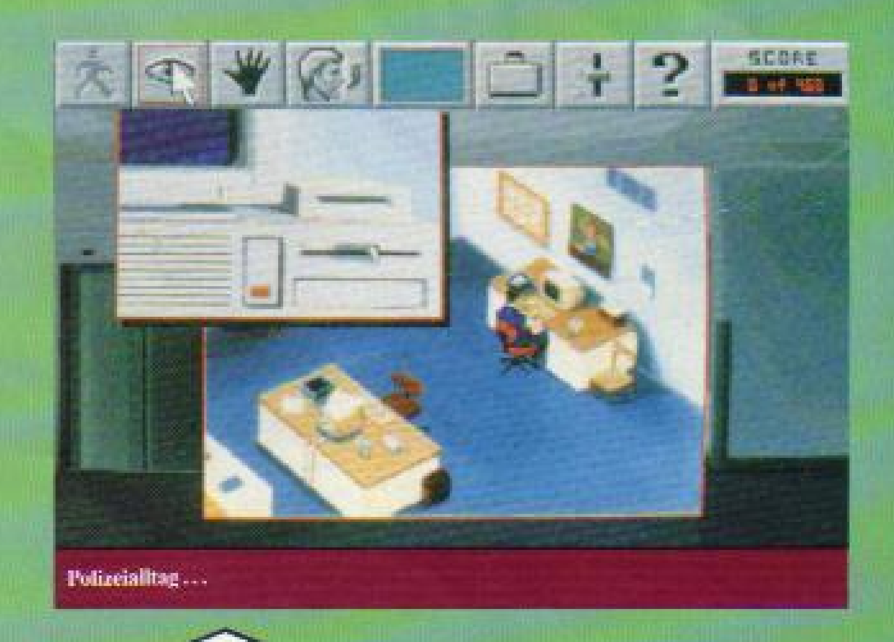
The Kindred

Im Gegensatz zu anderen Grafikadventures hat die Police Quest Reihe von Anfang an nicht nur auf eine spannende Story gesetzt, sondern dem Spieler auch ein wenig Einblick in die Routine amerikanischer Polizeiarbeit gestattet. Das Konzept war ein voller Erfolg, Spieldesigner Jim Walls dürfte zwischenzeitlich der populärste Ex-Polizeibeamte in den Staaten sein! Im ersten Teil der Serie konnte sein Miami Vice Verschnitt Sonny Bonds den üblen Drogendealer Jesse Baines dingfest machen, in der Fortsetzung ist der Schurke wieder ausgebrochen und schwört Rache. Beim zweiten Anlauf gingen die Programmierer aber auf Nummer Sicher und ließen Jesse anläßlich eines großen Showdowns im Kugelhagel sterben – damit sollte die Sache für Sonny ja nun eigentlich ausgestanden sein. Aber halt nur „eigentlich", denn Sierras Fortsetzungsgelüste werden wohl auch nach diesem Spiel noch einen Strich durch Sonnys Renten-Rechnung machen...

Doch von Rente kann vorläufig ohnehin keine Rede sein, schon eher von ordinärem Streifendienst: Unser Cop muß Strafzettel für Raser ausstellen, besoffene Autofahrer aus dem Verkehr ziehen und ähnlich anspruchsvolle Aufgaben verrichten. Für Realismus sorgt dabei einerseits der alltägliche Papierkrieg (Formulare aussuchen und ausfüllen, Führerscheinnummern per Polizeicomputer überprüfen, etc.), andererseits, daß es durchaus passieren kann, daß einem so ein Trunkenbold sein Frühstück vor die Füße spuckt (würg!). Doch plötzlich und unerwartet bringt eine Animationssequenz Dramatik ins beschauliche Beamtenleben: Unterlegt mit fast schon zu wirklichkeitsnahen Digi-Bildern muß man hilflos mitansehen, wie Sonnys Frau von Messerstechern überfallen wird! Die Ärmste wird schwerverletzt ins Krankenhaus eingeliefert, Sonny hingegen zum Detective Sergeant der Mordkommission befördert – und jetzt geht der „Spaß" erst richtig los!

Zur Klärung steht eine Reihe von Mordfällen an, deren Opfer stets mit einem (ins Fleisch) eingeritzten Pentagramm gefunden werden. Also vergleicht Detective Sergeant Bonds die Fälle am Fahndungscomputer miteinander und besucht die Tatorte, um Indizien und Beweismaterial zu sichern. Dabei ergeben sich allerlei Merkwürdigkeiten, nur wer mit viel Geduld und Spucke das Puzzle aus seltsamen Details und verdächtigen Hinweisen zusammenfügt, hat eine Chance, dem Killer auf die Spur zu kommen. Obwohl: Daß Michael Baines, Jesses Bruder, in den Fall verwickelt ist, kann alte Police Quest-Hasen wohl kaum überraschen...

Ganz im Gegensatz zur Präsentation des Spiels, denn die beeindruckenden grafischen Verbesserungen gegenüber den Vorgängern sind eine der größten Überraschungen von Police Quest III. Besonders die Animationen der auftretenden Charaktere heben sich vom gewohnten Sierra-Standard erkennbar ab, schließlich hat man extra Videoaufnahmen von Schauspielern angefertigt, um die Bewegungsabläufe möglichst realistisch gestalten zu können. Überhaupt ist Realismus das Schlüsselwort zu diesem Game: Viele digitalisierte Fotos sorgen für Atmosphäre, und auch spielerisch gilt es, Details en masse zu beachten. Versäumt man es beispielsweise mit einem (nervigen) Reporter zu plaudern, ist die Chance vertan, durch seine Zeitung Zeugen zu suchen – und der Fall somit unlösbar! Trotz der ähnlich pompösen Aufmachung liegt der Schwierigkeitsgrad deutlich über dem von „Larry V", dafür sind Frohnaturen (schon aufgrund der streckenweise wirklich brutalen Bilder) hier natürlich nicht so gut



Polizeialltag...



Hände hoch, das ist ein Überspiel?

aufgehoben. Völlig humorlos geht es allerdings auch in Sonny Bonds Wirkungsbereich Lytton nicht zu, die Festnahme eines sparsam bekleideten UFO-Gläubigen im Stadtpark ist z.B. allemal für einen Lacher gut.
Aber wo viel Licht ist, da ist bekanntlich auch Schatten. So bewegen zwar alle Figuren ihre Lippen beim Sprechen, bis jedoch der dazugehörige Text nachgeladen wird, hätte man schon wieder drei Ganoven dingfest machen können - das gilt für jene Detectives, die ihre fünf Disketten (5.25" HD) auf der Festplatte eines 386ers verstaut haben, wer nur einen 286er besitzt, hätte es in der Zwischenzeit vermutlich schon zum Polizeipräsidenten gebracht! Und was für die Sprechblasen gilt, gilt für die Bilder natürlich erst recht. Beim Sound sieht's ähnlich aus, wer auf den eingebauten Piepser angewiesen ist, bekommt mit der Zeit Ohrensausen, Soundkartenbesitzer immerhin leidlich harmonische Melodien vom Starkomponisten Jan Hammer. Die Handhabung geht hingegen dank der neuen Sierra-Einheitsleiste kinderleicht vonstatten, bis auf das Ausfüllen der Formulare laufen sämtliche Aktionen im Icon-Betrieb ab. Ob diese Form der Steuerung dem Gameplay zuträglich ist, darüber streiten sich die Geister, daß der Bequemlichkeit Genüge getan wird, darf jedoch als über jeden Zweifel erhaben betrachtet werden.
Zusammenfassend kann man also sagen, daß Fans der Police Quest Serie hier bestimmt keine Enttäuschung erleben müssen, speziell in Sachen Präsentation setzt The Kindred Maßstäbe. Auch Neulinge im Polizeigewerbe werden sich dank des vereinfachten Gameplays recht wohl fühlen, dennoch haben wir gezögert, einen Hit zu zücken: Mit schwachem Sound läßt's sich leben, mit elend langen Wartezeiten schon weniger - aber beides zusammen muß sich ja wohl negativ bemerkbar machen. Zumindest ein bißchen ... (C. Borgmeier)

Noch mehr Polizeialltag ...

Mit Vollgas zum Tatort

Und auch das ist Polizeialltag!

Police Quest III

Imposantes Grafikadventure im Polizeimilieu - für hartgesottene Realos!

GRAFIK	86%
SOUND	59%
ATMOSPHÄRE	88%
MOTIVATION	80%
URTEIL	82%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 139,- DM
Hersteller: Sierra

EGA-Version gesondert erhältlich, auf XTs nicht spielbar.

5 1/4	AdLib
3 1/2	Soundblaster
VGA	Roland
~~EGA~~	Maus
~~CGA~~	Joystick
~~Hercules~~	Dt. Anleitung

Auf den Punkt gebracht ...

Spot

Daß Computerspiele gelegentlich von „artfremden" Konzernen gesponsert werden, weiß man bereits seit den Abenteuern von „Sunny Shine". Und was seinerzeit dem Kippenhersteller Philip Morris recht war, ist nun der Sprudel-Company Seven-Up billig.

Virgins Spot-Männchen sind nämlich dem großen roten Punkt im Firmenlogo der Durstlöscher aus Dallas entsprungen. Wer nun allerdings eine schlampige Auftragsarbeit befürchtet, der irrt: Die Grübelei ähnelt zwar dem etwas verunglückten „Ball Game" von Electronic Zoo, spielt sich aber einfacher, besser und spaßiger!



Ein variables Spielbrett mit maximal 7 x 7 Feldern dient als Schlachtfeld für die Geistesgefechte von zwei bis vier Strategen; ganz nach Belieben Mensch oder Rechner. Jeder beginnt mit einem farbigen Stein in der festgelegten Startposition, reihum kann man nun entweder auf ein benachbartes (leeres) Feld ziehen oder auf ein höchstens zwei Schritte entferntes (wiederum leeres) Quadrat springen. Im ersten Fall bleibt das Ausgangsfeld besetzt, im zweiten muß es geräumt werden, aber stets verwandeln sich alle Feind-Steine in der Umgebung des Ziels in eigene. Sobald alle Felder belegt sind, wird abgerechnet – wer die meisten besetzt hält, gewinnt.

Zweckdienliche Grafik mit putzigen Animationen der Punkt-Männchen, flotte Jingles und FX sowie eine stolperfreie Maussteuerung erwarten den bzw. die Denker. Stick und Tastatur werden auch unterstützt, arbeiten jedoch etwas umständlicher. Da allerlei Optionen wie Zeitlimit, einstellbare Spielstärke oder der Netteditor für dauerhaften Spaß sorgen, ist die Digi-Limo eine respektable Erfrischung für Computer-Strategen - ob durstig oder nicht. (jn)

Spot

Eingängige Tüftelei - flott und spaßig umgesetzt.

GRAFIK	*30%*
SOUND	*54%*
STEUERUNG	*75%*
MOTIVATION	*72%*
URTEIL	*68%*

Variabel
Preis: ca. 89,- DM
Hersteller: Virgin

Auch bei 10 MHz noch angenehm schnell.

5 1/4	AdLib
3 1/2	~~Soundblaster~~
VGA	Roland
EGA	Maus
CGA	Joystick
~~Hercules~~	Dt. Anleitung

GNADENLOS

DER KONSOLEN- und SOFTWARESPEZIALIST MIT DEN GNADENLOSEN TIEFSTPREISEN

069-2977647 & 089-488074 & 0161-2830778

MS DOS Software

Titel	Preis
Air Sea Supremacy	75,90
A.T.P.	75,90
Bards Tale Trilogy	75,90
California Games 2	63,90
Cardinal of Kremlin	63,90
Castles	63,90
Yeager Combat Sim.	63,90
Command H.Q.	67,90
Desert Storm	33,90
Eye of Beholder engl.	63,90
Eye of Beholder dt.	75,90
F-15 Strike Eagle 2	75,90
F- 117 Nighthawk	75,90
Flightsimulator 4.0	135,90
Fountain of Dreams	58,90
Golden Axe	63,90
Great Courts 2	63,90
Gunship 2000	75,90
Heart of China VGA	75,90
Kathedrale	75,90
Ishido	67,90
Jetfighter 2	75,90
Jones in Fastlane CD-ROM	85,90
King's Quest 5 (VGA)	92,90
Larry 1 VGA	75,90
Larry 3 dt.	75,90
Larry 5	75,90
Lemmings	72,90
Links	80,90
LHX Chopper	84,90
Life & Death 2	63,90
Mario Andretti Racing	58,90
Martian Dreams	72,90
Martian Memorandum	75,90
Megafortress	72,90
Might & Magic 3	72,90
Mike Diktas Football	67,90
PGA Tour Golf	63,90
Police Quest 3	75,90
Pools of Darkness	63,90
Railroad Tycoon	80,90
Red Baron	75,90
Secret Missions 2	33,90
Rise of the Dragon	75,90
Robin Hood	63,90
Rules of Engagement	72,90
Savage Empire	75,90
Secret of Silver Blades	58,90
Secret Monkey Isl.VGA	75,90
Shadow Sorcerer	72,90
Silent Service 2	75,90
Sim Earth	79,90
Sorcerers Appliance	75,90
Sorcerers get the Girls	58,90
Space Quest 1 VGA	75,90
Space Quest 3 dt.	75,90
Space Quest 4 VGA	75,90
Speedball 2	75,90
Their finest Hour	67,90
Thunderboard	259,90
Ultima 6	75,90
Whales	63,90
Willy Beamish	75,90
Wing Commander	75,90
Wing Commander 2	75,90
Winter Challenge	67,90
W C 2 Speech Pack	39,90
Wonderland	75,90
Zac Mc Kracken	58,90

WEITERE SPIELE AUF ANFRAGE LIEFERBAR.
Lieferung erfolgt per NN + DM 9,50 Versand.
Ms-Dos Spiele z.T. m. dt. Anleitung bzw. in Deutsch
Irrtum, Druckfehler, Preisänderung und Lieferung vorbehalten
Gnadenlos Elektronik Vertriebs GmbH
Boschetrieder Str. 28
8000 München 70
KEIN LADENVERKAUF

Ein guter Rat! Lesen Sie besser nicht weiter! Bei diesen Preisen könnten Sie schwach werden! **Bestellnotruf: 0 2 3 7 4 / 7 4 1 1 2.**

Titel	Preis	Titel	Preis
3-D Construction Kit	116,95	Megatraveller I	75,95
Advanced Destroyer Simulator	70,95	MIG 29 Fulcrum	79,95
Armour Alley	69,95	M. U. D. S. !	25,95
Bad Blood !	29,95	N. A. M.	83,95
Bandit Kings	83,95	North & South	26,95
Battle Isle *	85,95	Pirates	57,95
Bill Elliots Nascar Challenge	85,95	Police Quest 3	85,95
Bombuzal + Xenon II !	25,95	Railroad Tycoon	81,95
Bundesliga Manager Prof. *	69,95	Red Baron dt.	85,95
Carrier Command	29,95	Return of Medusa	70,95
Castles	75,95	Rise of the Dragon	85,95
Chips Challenge	59,95	Robin Hood	69,95
Chuck Yeagers AFT 2.0	65,95	Rock'n Roll	60,95
Chuck Yeagers Air Combat	77,95	Secret of Monkey Island 2 *	a. Anf.
Civilization *	75,95	Secret Weap. o. t. Luftwaffe	86,95
Command H. Q.	77,95	Shermann M 4	26,95
Crystals of Arborea	60,95	Shiftrix	55,95
Das Boot	79,95	Silent Service II	75,95
Dragon Wars !	29,95	Sim City/Populous	70,95
Elite Plus	83,95	Sim Earth	86,95
Elvira Mistress of the Dark	89,95	Space Quest I VGA	85,95
Eye of the Beholder dt.	89,95	Space Quest III dt.	84,95
F-117 A	84,95	Space Quest IV	85,95
F-15 Strike Eagle II	77,95	Speedball !	19,95
F-15 Stike Eagle Mission Disk	40,95	Spellcasting 201	85,95
F-16 Falcon 3.0 *	a. Anf.	Spirit of Adventure	70,95
Genghis Khan	83,95	Their finest Missions Vol. 1	35,95
Go	60,95	Transworld	70,95
Great Courts 2	69,95	TV Sports Football !	25,95
Gunship 2000	84,95	UMS !	29,95
Hard Drivin'2	70,95	UMS II	83,95
Heart of China	82,95	Vette !	19,95
Hillstreet Blues	63,95	Warlords	70,95
It came from the Desert !	29,95	Wild West World	84,95
Invest	64,95	Willy Beamish	85,95
Jahangir Khan	64,95	Wing Commander II	85,95
Jetfighter II	86,95	Wing Co. Speech Acc. Pack	36,95
Joe Montana Football	61,95	Winzer	70,95
Kings Quest V dt.	97,95	Wrath of the Demon	75,95
Larry I VGA	85,95	Xenon 2 !	19,95
Larry III dt.	85,95		
Larry V	85,95		
Legend of Faerghail e. !	25,95		
Lemmings	75,95		
LHX-Attack Chopper	86,95		
Links	89,95		
Links Kursdisk 1 - 5 je	39,95		
Martian Dreams	83,95		

Dies ist nur ein kleiner Auszug des Lieferprogramms. Neuheiten bitte telefonisch erfragen!!! Änderungen und Irrtümer vorbehalten.
* = Programm oder einzelne Version bei Anzeigenabgabeschluß noch nicht lieferbar. Imsolange Vorrat reicht.

Versand per UPS Nachnahme (+ 12,- DM), auf Wunsch per Post Nachnahme (+ 9,- zzgl. 3,- DM Zahlkartengebühr). Für Vorauskasse bitte vorher anrufen.
Grzymaczowski Datentechnik, Gerickestr. 10, 5860 Iserlohn. Tel. 0 23 74 - 7 41 12.



Lankhors Südsee-Adventure blieb ein volles Jahr lang für Homecomputer-Besitzer reserviert, der Rest der Menschheit mußte schon Perlenfischer oder Piratenkapitän werden, um Abenteuer unter heißer Sonne zu erleben. Jetzt wird auch am PC stilvoll gemordet ...

MAUPITI ISLAND

In seinem zweiten Abenteuer (nach „Mortville Manor") verschlägt es Jerome Lange, den pfiffigen Star-Detektiv der 50er Jahre, auf ein Kreuzfahrtschiff. Von dort verschlägt es ihn gleich weiter auf eine kleine aber feine Insel, denn ein dräuender Sturm zwingt Passagier und Besatzung zum Landgang. Und Jerome wäre nicht Jerome, würde er nicht schnurstracks in ein finsteres Verbrechen stolpern: Kaum festen Boden unter den Zehen, stößt er auf eine Lady namens Maguy, die auf Maupiti Island ein zweifelhaftes Etablissement führt. Eines ihrer Mädchen, Marie, wurde offenbar entführt – und schon steckt der ehrenwerte Monsieur wieder bis über beide Nasen im Schnüffelgeschäft!

Zwei Augen sollte man als Langes „Führungsoffizier" jedoch ebenfalls mitbringen, um die grafischen Qualitäten dieses Programms auch gebührend würdigen zu können. Zwar sind die beinahe monitorfüllenden VGA-Bilder der 28 Örtlichkeiten etwas gröber ausgefallen als beispielsweise am Amiga, und auch die kleinen Animationen gibt's nicht mehr, doch locken nun 256 prächtige Farben. Über Pulldown-Menüs werden die Ermittlungen gesteuert: Man kann alles untersuchen, was im betreffenden Raum zu sehen ist, Objekte nehmen oder bewegen, aus einem Versteck beobachten, warten, essen

Indizien liegen in der kleinsten Hütte ...

sich gar jemand verdächtig benehmen, so darf man ihn heimlich verfolgen ...

Ein weiterer wichtiger Faktor ist die Uhr: Jede Aktion dauert ein Weilchen, doch sind einige der Schlüsselsze-

werdende Rätsel zu lösen – deshalb (und wegen des sehr hohen Schwierigkeitsgrades) will die Terminplanung hier wohl bedacht sein.

Bleibt eigentlich nur noch ein Punkt zu erwähnen,

Sahne in den Tee, eine Leiche zum Kaffee ...

und so weiter und so fort. Mindestens ebenso wichtig ist es aber, die neun „Insulaner" zu verhören, wenn man ihre Wege kreuzt, denn (nur) Fragen macht schlau. Dabei kann (wiederum menügesteuert) jeder über jeden ausgehorcht werden, auch zu besonderen Umständen und Ereignissen hat manch einer etwas zu sagen – und zwar in lupenreiner deutscher Sprachausgabe! Und sollte

nen nur zu ganz bestimmten Zeiten zugänglich. Darüberhinaus nimmt die Story in manchen Punkten ihren eigenen, festgelegten Fortgang, so daß der eine oder andere Aspekt erst im späteren Verlauf zutage tritt. Bummelei wird aber trotzdem nicht geduldet, denn Herrn Lange stehen gerade mal zwei Tage zur Verfügung, um das ständig komplizierter und verwirrender

nämlich der Sound: Die schicke Sprachausgabe hatten wir ja schon, aber auch sonst gibt sich die Insel vom Allerfeinsten. Die Titelmusik verwöhnt den Detektiv mit vollmundigem Saxophon-Sound, und viel echter hört sich das Meeresrauschen am Strand von Westerland auch nicht an. Warum sich also nicht mal diese spannende Urlaubsreise gönnen? (jn)

Maupiti Island

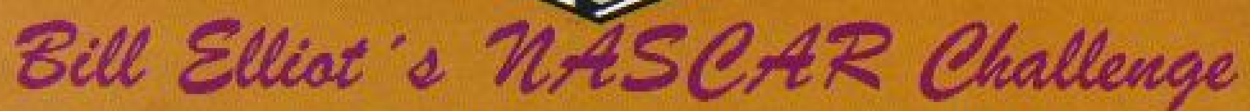
Mörderhatz mit Stil und Klasse

GRAFIK	83%
SOUND	91%
ATMOSPHÄRE	86%
MOTIVATION	81%
URTEIL	83%

Für Experten
Preis: ca. 99,- DM
Hersteller: Lankhor

Für den vollen Spielgenuß braucht man auf alle Fälle VGA und Soundblaster!

5 1/4	AdLib
3 1/2	Soundblaster
VGA	~~Roland~~
EGA	Maus
CGA	~~Joystick~~
Hercules	Dt. Anleitung



Bill Elliot's NASCAR Challenge

Um gleich mal möglichen Verwechslungen vorzubeugen: Bill Elliot ist kein Monster und schmunzelt angeblich nur recht selten! Aber berühmt ist er schon, zumindest in den Staaten – dort weiß auch jedes Kind, daß NASCAR für „National Association for Stock Car Auto Racing" steht.





Stock Car Rennen werden in Amerika seit 1948 veranstaltet und erfreuen sich nach wie vor größter Beliebtheit. Ob's an der enormen Geschwindigkeit der Boliden liegt oder doch in erster Linie an den vielen spektakulären Unfällen und Beinahe-Crashs, mit denen dieser Sport aufwarten kann, sei mal dahingestellt - am Computer weiß die rauhe Materialschlacht jedenfalls nicht so richtig zu begeistern. Denn was Mirrorsoft hier in Zusammenarbeit mit dem Arcade-Spezialisten Konami abgeliefert hat, ist nur ein durchschnittliches Rennspiel. Ein sehr, sehr durchschnittliches…

Das beginnt schon mit der kläglichen Optionsauswahl, interessante Features, wie etwa einen Zwei-Spieler-Modus, sucht man vergeblich. Stattdessen werden nur die üblichen Standards geboten: Training, Einzelrennen, Saison-Meisterschaften. Es stehen auch nur drei Autos zur Verfügung, die sich zudem im Fahrverhalten allenfalls minimal unterscheiden. Immerhin kann man den Namen des Fahrers selbst bestimmen, zwischen Automatik- und manueller Schaltung wählen, seine Karre ein bißchen tunen, den Realismusgrad festlegen (Schäden ja/nein) und sich auf Wunsch vor den Rennen qualifizieren.

Auf der Piste geht's dann ähnlich lahm weiter. Das Streckenangebot besteht zum Großteil aus eintönigen Ovalen, die man scheinbar beim Genre-Champion „Indianapolis 500" abgeguckt hat, lediglich die Straßenkurse sind schön verschnörkelt. Das Cockpit könnte dagegen aus „Test Drive" stammen, speziell was das „Übermaß" an Funktionen angeht - bloß gut, daß man hier keinen Instrumentenflug machen muß! Zusätzliche Anzeigen für Position, Rundenzeit etc. lassen sich zwar per Tastendruck einblenden, sie verdecken dann jedoch ihrerseits wieder die Cockpit-Instrumente. Aber jetzt ist langsam genug gemeckert: Die Mixtur aus Bitmap- und Vektorgrafik ist verhältnismäßig schnell und sieht keineswegs übel aus; darüberhinaus kann man es sich sogar aussuchen, ob die Autos durch Vektoren oder gepixelt dargestellt werden sollen! Noch so manch anderes Detail wurde nett gelöst, z.B. die Kamera-Ansichten oder der Boxenstop, zudem dürfen Spielstände gespeichert werden. Der Sound (Musik & FX) ist mit Karte durchaus akzeptabel, über den Piepser hört sich aber besonders die Sprachausgabe absolut fürchterlich an.

Mit das Wichtigste bei einem Rennspiel ist jedoch die Steuerung, und die ist hier relativ schwammig ausgefallen. Schade, denn damit wären wir wieder beim Anfang gelandet – NASCAR Challenge ist keine Katastrophe, aber mäßiger Durchschnitt. Tja Leute, das reicht leider nicht für einen Platz in der vordersten (Start-) Reihe… (mm)

Nascar Challenge

Durchschnittliches Rennspiel ohne nennenswerte Highlights.

GRAFIK	69%
SOUND	58%
STEUERUNG	50%
MOTIVATION	52%
URTEIL	51%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca.109,-DM
Hersteller: Konami/ Imageworks

Wer hier richtig Gas geben will, braucht auch die entsprechenden Mhz unter der AT-Haube.

5 1/4	AdLib
3 1/2	Soundblaster
VGA	Roland
EGA	~~Maus~~
CGA	Joystick
~~Hercules~~	Dt. Anleitung



Wer Textadventures mag, der erinnert sich oft und gerne an Infocom. Wer sich an Infocom erinnert, der denkt an HITCHHIKER´S GUIDE TO GALAXY. Wer an den galaktischen Anhalter denkt, der meint seinen Schöpfer Steve Meretzky. Tja, und wer Steve meint, der meint absurden Humor - und den gibt es auch hier wieder pur und unverdünnt!

Wie der Titel schon erahnen läßt, handelt es sich bei Spellcasting 201 um die Fortsetzung von „Spellcasting 101: Sorcerers get all the Girls", mit dem Steve Meretzky (dank Legend) im vergangenen Lenz ein fulminantes Comeback gelang. Endgültig vorbei die seligen Infocom-Zeiten, als man sich unter einem Textadventure eine spartanische Bleiwüste vorzustellen hatte: die Qualitäten des Vorgängers wurden konsequent weiterverbessert: Zu jedem Ort gibt es eine hübsche Grafik, die sogar „beklickt" werden kann. Selbstverfreilich gilt die Qualitätsverbesserung auch für die Story – Pointen-Sprüher Steve hat die Königskrone in punkto „bad jokes" und Ausgeflipptheit erfolgreich verteidigt! Vielleicht sollte man also für ihn eine neue Rubrik erfinden, „Gagventure" oder so…

Erinnern wir uns: Im ersten Teil der Funny-Saga hatte sich unser Held Ernie Eaglebeak an der Sorcerer University eingeschrieben, um mit Hilfe der Zauberkunst das Herz seiner Angebeteten Lola Tigerbelly zu gewinnen.









Nachdem Ernie die Uni vor seinem bösen Stiefvater Joey Rottenwood retten konnte, zog er sich in die wohlverdienten Semesterferien zurück. Im zweiten Studienjahr findet der blühende Blödsinn nun endlich eine vertiefende Fortsetzung: diesmal möchte unser Lernmagier einer Studentenverbindung beitreten. Nach guter alter Sitte ist hierfür eine Mutprobe unabdingbare Voraussetzung; für gewöhnlich han-

Selten so gelacht!

delt es sich dabei um einen harmlosen Scherz. Leider ist der Chef der angepeilten Verbindung aber kein ausgesprochener Ernie-Fan - und daß der Auftrag, die Statue des Unigründers hoch oben auf dem Glockenturm mit einem Schnurrbart zu verschönen, nicht ganz ohne Ärger abgehen wird, kann man sich an den sechs Fingern einer Hand abzählen! Andererseits steht Mr. Eaglebeak aufgrund seiner bisherigen Verdienste bei der Unileitung hoch im Kurs, weshalb ihm der neue Präsident Otto Tickingclock (dessen lebenslustiger Frau Ernie ja bereits seine Briefmarkensammlung zeigen durfte ...) die ehrenvolle Aufgabe erteilt, die Geheimnisse der mysteriösen Magie-Maschine „The Sorcerer's Appliance" zu studieren. Nicht zu vergessen, die üble Verschwörung, die derzeit den Bestand der Hexer-Uni auf's heftigste gefährdet ...

Wie schon gewohnt, kann man auch diesmal wieder in zwei Varianten spielen, entweder im harmlosen Nice-Modus oder im gewiß sehr viel beliebteren, aber nicht ganz jugendfreien Naughty-Mode. An fußnagelsträubenden Gags und Kalauern herrscht hier wie dort kein Mangel, für den vollen Genuß sollte man allerdings in der englischen Sprache sehr gut bewörtert sein. Daß z.B. ausgerechnet der Musikprofessor Miles Catwhosingsatdawn heißt, gehört da noch zu den eingängigen Zwerchfell-Anschlägen. Im übrigen gilt die Devise: Je abgefahrener eine Aktion, desto höher die Wahrscheinlichkeit, daß etwas Vernünftiges dabei herauskommt. Weil, wer dröhnt sich normalerweise schon den Schädel mit dehydrierten Rum-Pillen zu oder verzaubert Bananen, um sie zum Wasserholen zu bewegen???

Doch genialer Nonsense ist nur eine Seite dieser Medaille, die andere glänzt mit durchgestylter Präsentation. Das fängt schon damit an, daß, wie bereits erwähnt, *jeder* Raum eine eigene, manchmal sogar animierte Grafik bietet, die bei Betreten in einem nicht übermäßig großen Fenster eingeblendet wird. Ja, manchmal sind es sogar mehrere Bilder (z.B. sieht die Cafeteria je nach Tageszeit verschieden aus), und alle können sie mit der Maus beklickt werden, um Objekte zu untersuchen, zu nehmen und so weiter. Da verzeiht man sogar, daß die Pictures gelegentlich bereits im Vorgänger Verwendung fanden, oder daß es unter VGA auch nicht viel anders aussieht als im EGA Modus. Der Bedienungskomfort läßt generell kaum zu wünschen übrig, können doch fingerlahme Zocker auf mancherlei Möglichkeiten der Vereinfachung zurückgreifen - etwa durch den beschriebenen Bilderklick, durch Anwählen der benötigten Verben und Substantive aus (stets aktualisierten) Scroll-Listen oder durch die Benutzung von Richtungszeigern, welche zusätzlich auf die jeweils vorhandenen Ausgänge hinweisen. Wer trotzdem die Orientierung verloren hat, darf jederzeit einen Miniaturplan des Campus aufrufen, samt Pfeil für den augenblicklichen Standort. Und unheilbare Nostalgiker können sogar auf „Text only" schalten.

Dazu gibt's hübsche Packungsbeilagen wie eine Karte der subuniversitären Katakomben, einen Stundenplan mit den angebotenen Kursen (etwa „Spellcasting 201" - aha, daher der schräge Titel!) sowie eine Einführung in das Spielen von Moodhörnern, was immer das für Instrumente sein mögen. Apropos: Glücklicherweise verdanken wir die diversen Soundtracks einem eher konventionellen Musikgeschmack, jedenfalls klingen die Stücke flott und eingängig - sofern man über eine Soundkarte verfügt. Für besondere Gelegenheiten spendiert das Programm zwischendurch auch mal ein paar FX. Keine Frage, Legends neues Zaubermärchen ist ein Pullman unter den Textadventures.

Zurückhaltung ist hier angesichts des respektablen Schwierigkeitsgrades lediglich blutigen Anfängern im Abenteurergewerbe oder Magiern mit schlechten Englischkenntnissen zu empfehlen - alle anderen sollten sich schleunigst in den nächsten Shop zaubern, um Sorcerer's Appliance käuflich zu erwerben. Nie war Steve Meretzky so wertvoll wie heute! (jn)



Finally, the trail led Ernie to ancient Fort Blackwand, where he was stunned to discover the lovely, the delectable, the chained-up Lola Tigerbelly. Lola agreed to help Ernie, since it seemed an inappropriate time to go shopping.

The Sorcerer's Appliance

Adventure vom Feinsten: heute schon ein Klassiker von morgen!

GRAFIK	74%
SOUND	63%
ATMOSPHÄRE	90%
MOTIVATION	89%
URTEIL	88%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 119,- DM
Hersteller: Legend

Auch für 286er gut geeignet, für monochrome VGA-Monitore gibt's einen Spezialmodus.

5 1/4	AdLib
3 1/2	Soundblaster
VGA	Roland
EGA	Maus
CGA	~~Joystick~~
~~Hercules~~	~~Dt. Anleitung~~

HIT



Killing Cloud

Vor einem knappen Jahr tauchte das tödliche Wölkchen zum ersten Mal am Bildschirmhimmel auf, damals allerdings noch auf dem Amiga. Jetzt hat es auch die DOS-Regionen erreicht und verbreitet hier Angst, Schrecken und dicke Luft …

San Franzisco im Jahre 1997: Eine 30 Meter hohe Giftgasschicht hüllt die ganze Stadt ein, was deren Bewohner verständlicherweise ziemlich nervt. Nur zwei Bevölkerungsgruppen freuen sich darüber – die Gasmaskenhersteller und die Black Angels, eine Horde von skrupellosen Verbrechern, denen der Dauer-Smog einen hervorragenden Deckmantel für ihr ungesetzliches Treiben bietet. Und was macht die Polizei? Sie schickt einen ehrgeizigen jungen Rekruten los, der mit seinem Hoverbike für Ruhe und Ordnung im Revier sorgen soll.

Das Hoverbike muß man sich wie ein Motorrad mit Flügeln vorstellen, das mit Maschinengewehr, Bordkanone, Fangnetzen und „Pick Up Pods" zum Abtransport der verhafteten Gangster ausgerüstet ist. Wegen der unfreundlichen Umweltbedingungen sollte der Ganovenschreck außerdem an genügend Munitions-, Sprit- und Sauerstoffvorräte denken. Der polizeiliche Alltag entpuppt sich dann als so eine Art 3D-Actionflugsimulation mit eingestreuten Verhaftungsszenen. Die Missionen bekommt man auf der Wache zugeteilt, anschließend besteigt man seinen Senkrechtstarter und macht sich auf die Suche nach den bösen Jungs. Das Ding fliegt nicht nur mit einem Affenzahn, es verfügt auch über die (flugsimulations-) üblichen Features wie Radar, diverse Außenansichten etc.. Sobald man einen der Übeltäter gefangen hat, darf man ihm zur Belohnung seine Rechte vorlesen und ihn mit aufs Revier nehmen. Dort wird der Bösewicht im Multiple Choice Verfahren verhört, ehe wir unseren nächsten Auftrag erhalten.

Vernebelte Zukunft

Der erste Smogalarm war am Amiga noch recht spaßig, doch inzwischen liegt die Meßlatte für Actionflugsimulatoren und deren Anverwandte merklich höher. Weder die grafische und soundmäßige Präsentation noch das Gameplay selbst können daher den heutigen Ansprüchen in vollem Umfang genügen. Das Flugverhalten ist nicht soo überragend, man hat nur wenig Orientierung in dem braunorangen Smognebel, und spätestens nach der dritten Verhaftung macht sich eine gewisse Routine bemerkbar. Die Handhabung ist dagegen (vor allem mit der Maus) recht gut, Musik und Effekte sind zwar nicht umwerfend, aber doch sehr atmosphärisch. Zudem kann man alles mögliche einstellen, z.B. die Grafikdetailstufe, es gibt einen speziellen Anfängermodus, Paßwörter zur Missionsanwahl, und selbst Nicht-VGA-Kartenbesitzern wird ganz ordentliche Vektorgrafik samt Zwischensequenzen geboten.

Etwas mehr Abwechslung (andere Szenarios, Zwei-Spieler-Modus, die Möglichkeit, zu den Bösen überzuwechseln) wäre halt wünschenswert gewesen, denn am grundsätzlichen Konzept von Killing Cloud gibt es wenig auszusetzen. Außer vielleicht, daß man bei dem vielen Nebel leicht depressiv werden kann … (mm)



Killing Cloud

Ungewöhnliche Actionflugsimulation mit nebulösem SF-Szenario.

GRAFIK	71%
SOUND	68%
STEUERUNG	74%
SIMULATION	66%
URTEIL	68%

Variabel
Preis: ca. 109,– DM
Hersteller: Imageworks

Auch mit bescheidener Ausstattung (CGA) noch vernünftig spielbar.

5 1/4	AdLib
3 1/2	Soundblaster
VGA	Roland
EGA	Maus
CGA	Joystick
~~Hercules~~	Dt. Anleitung





Wer Larry Laffer nicht kennt, kennt überhaupt keine Computerspiele, der tollpatschige Schwerenöter ist der erfolgreichste Digi-Held aller Zeiten! Zwangsläufig hat er seinen geistigen Vater zu einem der berühmtesten Spieledesigner der Welt gemacht - höchste Zeit für ein bißchen Smalltalk mit Al Lowe . . .

Sierra On-Line zählt zu den führenden Firmen, wenn es um Computer-Entertainment geht, Adventure-Serien wie „King's Quest", „Space Quest" und „Police Quest" sind sozusagen bereits zu Lebzeiten Branchen-Legenden. Aber die Legende unter den Legenden ist fraglos „Leisure Suit Larry". Der mitunter etwas schlüpfrige, aber stets umwerfend komische Humor der bislang vier Abenteuer des Computer-Casanovas hat noch jeden in seinen Bann gezogen, der sich mit dem „Larry-Virus" infiziert hat. Und wer hat das nicht, ist man dem liebenswerten Aufreißer doch bereits nach dem ersten Kontakt hoffnungslos verfallen. Eine Million verkaufte Exemplare sprechen da eine deutliche Sprache!

Kein Wunder also, wenn Al Lowe als bestes Pferd im Sierra-Stall gehandelt wird - obwohl der 44-jährige Vater zweier Kinder meist nur ein Programm im Jahr veröffentlicht. Was treibt er die übrige Zeit? Sitzt er nur am Swimmingpool seiner Villa im sonnigen Californien und denkt an hübsche Mädchen? Oder ist er privat möglicherweise doch ganz anders als sein berühmtes Alter Ego? Eben dies (und noch ein paar andere Dinge) wollten wir herausfinden, als wir den Kampf gegen ein Heer von PR-Managern und Pressesprechern aufnahmen, um uns einmal ausführlich mit Papa Laffer zu unterhalten . . .

?: *Hi Larry, äh Al. Im Ernst - wenn man eine Figur wie Larry Laffer auf dem Gewissen hat, wird man vermutlich selbst andauernd mit ihr identifiziert. Stimmt's?*

AL: Natürlich! Aber wann und wo stimmt schon die Wirklichkeit mit der Fiktion überein? Tatsächlich bin ich ein biederer Familienvater, seit vielen Jahren glücklich verheiratet und lebe hier in Frismo relativ zurückgezogen mit meiner Frau, meiner achtjährigen Tochter und meinem fünfzehnjährigen Sohn.

Ein offenes Gespräch mit: Al Lowe


Larry I in der Urversion...


... und in der überarbeiteten Fassung.


Was wäre Mr. Laffer ohne schöne Frauen?

?: *Also kein Herzensbrecher? Keine täglichen Besuche in anrüchigen Bars? Nicht einmal zwei, drei kleine Aufrisse zwischen Frühstück und Mittagessen?*

AL: Nichts dergleichen. Tut mir furchtbar leid, Euch da so enttäuschen zu müssen... (lacht)

?: *Na, wir werden darüber hinwegkommen. Aber irgendwie muß einem so ein Mr. Laffer doch erstmal einfallen?*

AL: Nun, im Jahre 1981 veröffentlichte Sierra ein Textadventure namens Soft Porn für den Apple. Zu dieser Zeit waren etwa 100.000 dieser Rechner in Umlauf, und Sierra konnte das Game 23.000 mal verkaufen – also hat fast jeder vierte Apple-User dieses nichtmal besonders gute Programm gekauft! Da sind die Raubkopien noch gar nicht mitgerechnet!!! Über diesen phänomenalen Erfolg hat seinerzeit sogar das Time Magazine einen Artikel gebracht, und woran hat's gelegen? Am Thema natürlich. Die Aufgabe bestand nämlich darin, drei Mädels aufzureißen...

?: *Ja, das hört sich schon nach unserem Larry an. Aber der tauchte doch erst ein paar Jährchen später auf?*

AL: Richtig, als im Jahre 1987 eine Idee für ein neues Sierra-Game gesucht wurde, fiel mir Soft Porn wieder ein. Also ging ich in die Chefetage zu Roberta und Ken, um sie zu fragen, was sie von einem Erotik-Adventure halten würden – sie waren begeistert. Ich habe dann sogar ein paar der Rätsel aus Soft Porn in Larrys Debut eingebaut.

?: *Nun ist Larry aber nur im weitesten Sinne erotisch...*

AL: Ja, denn mit der Zeit kam mehr und mehr Humor ins Spiel. Und genau das war es wohl auch, was Larry so erfolgreich gemacht hat – damals waren ja alle Games bierernst, und ich wollte den Spieler nicht schon wieder einen Drachen töten oder die Welt vor Außerirdischen retten lassen. Stattdessen ist Larry ein Tolpatsch wie du und ich. Das gefiel den Leuten, genau wie die tollen Grafiken.

?: *Apropos gefallen – was halten denn deine Kinder von Larry? Dürfen die überhaupt sowas spielen?*

AL: Also, mein Sohn ist ohne weiteres alt genug, aber meine kleine Tochter versuche ich doch lieber davon fernzuhalten. Manchmal schleicht sie sich jedoch von hinten an, um mir bei der Arbeit über die Schulter zu gucken, was soll man da machen?

?: *Vielleicht die Tür zusperren? Wenn man beispielsweise an die Szene mit dem Gynäkologenstuhl aus Larry V denkt! Woher kommen die Ideen für derartige Gags, Frauenärzte brauchen ja im allgemeinen nur sehr selten einen Grubenhelm für ihre Arbeit...*

AL: Nun, ich sehe mir gerne Filme an, entgegen der allgemeinen Ansicht sind übrigens die wenigsten davon Pornos (lacht). Auch frage ich meine Bekannten nach entsprechenden Erlebnissen.

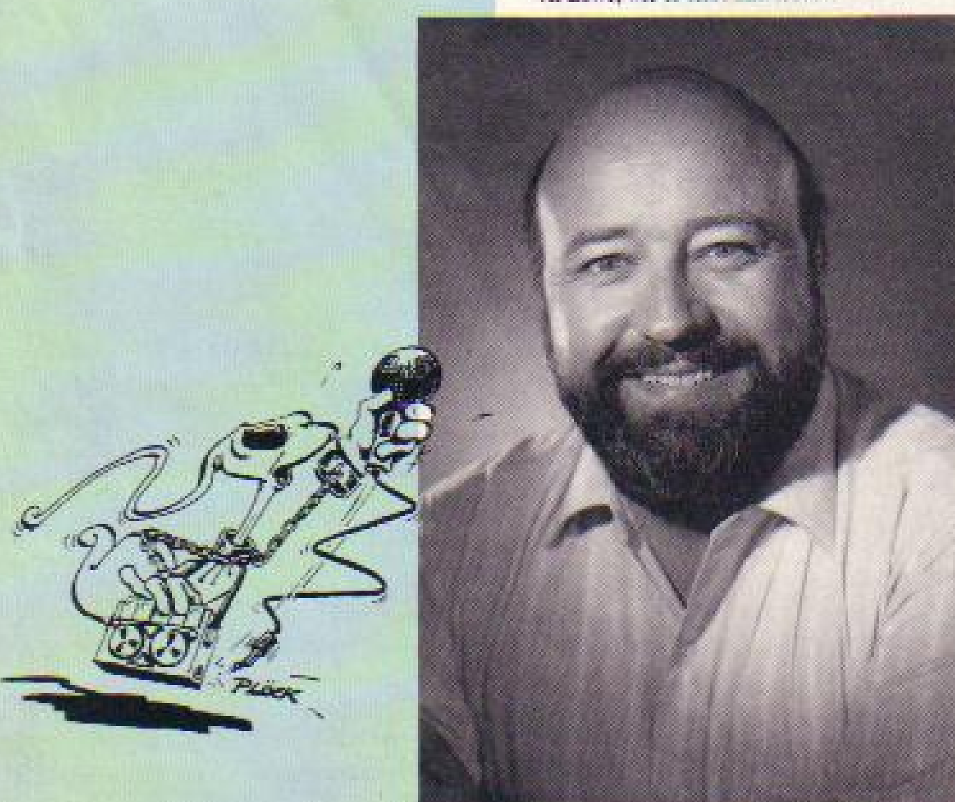
?: *Unter deinen Bekannten ist eine Dame, die einschlägige Erfahrungen mit einem Gynäkologen gemacht hat, der... also, das glauben wir nun wirklich nicht!*

AL: Nein, nein, natürlich nicht! Aber das Spiel handelt vorzugsweise von peinlichen Lebenssituationen, und viele Frauen, die ich gefragt habe, erzählten mir, daß der Besuch beim Frauenarzt für sie immer wieder eine solche sei. Davon abgesehen, kommen mir die besten Einfälle ohnehin einfach so, wenn ich vor dem Monitor sitze und auf meine Tastatur starre.

?: *Auf was für eine Tastatur starrst du denn so? Anders gefragt, mit welchem Equipment arbeitest du?*

AL: Lange Zeit habe ich auf einem 386er programmiert, aber den hat mir ein deutscher Fernsehsender für eine Verlosung abgekauft, seither arbeite ich an einem 486er. Dazu habe ich eine Mixer-Konsole, mit der man eine

Al Lowe, wie er leibt und lebt...



Soundblaster- und eine Roland-Karte verbinden kann. Tolle Sache, so hört man die Musik über Roland und Effekte bzw. Sprachausgabe via Soundblaster!

?: Tja, wenn man es sich leisten kann. Wie reich hat dich Larry eigentlich gemacht?

AL: Wieso reich? Ich bin ein einfacher Bursche vom Lande, habe gerade genug zu essen und auch ein bißchen Kleidung. Mir geht's gut…

?: …sagte der Mann am Swimmingpool. Keine Sorge, wir sind nicht so indiskret, dich zu fragen, wieviele Zimmer deine Villa hat. Verrate uns lieber, mit welcher Software deine Games entstehen.

AL: Och, Sierra hat für jede Kleinigkeit hauseigene Tools – von der Programmiersprache bis zu Soundgeneratoren, Animations- und Grafikanwendungen.

?: Weil wir gerade über Utilities reden, wir haben da von den sogenannten Laffer Utilities gehört?

AL: Ja, die habe ich soeben fertiggestellt, in etwa einem Monat sollten sie auf dem Markt sein. Die Laffer Utilities sind eine kleine Programmsammlung, mit der man ulkige Fax-Memos schreiben kann, sich Grafiken und Witze angucken, oder ein paar Spielchen zocken. Das soll einfach ein bißchen Spaß in den Arbeitsalltag bringen.

?: Wieso, hast du selbst etwa keinen Spaß an der Arbeit?

AL: Doch, freilich. Besonders jetzt, da ich mich nicht mehr um alles selber kümmern muß! Früher habe ich für meine Programme wirklich alles selber gemacht, von der Idee über den Programmcode bis zu Packungsdesign und Diskettenaufklebern. Heutzutage habe ich einen Designervertrag mit Sierra und schreibe nur noch Story und Texte der Spiele; um die Programmierung, Grafik und Sound kümmern sich andere. Allerdings liegt die Koordination der diversen Mitarbeiter in meinen Händen, was auch nicht immer ein Zuckerschlecken ist – an Larry V haben beispielsweise über 20 Leute mitgearbeitet!

?: Da erhebt sich die Frage, was du zuerst besucht hast – eine Manager-Schule oder Informatik-Vorlesungen an der Uni?

AL: So ungern ich es zugebe – weder noch! Tatsächlich habe ich noch nichtmal einen Computerkurs besucht, ich habe mir mit einem Haufen Bücher alles selbst beigebracht. Eigentlich bin ich nämlich Musiker, genauer gesagt Saxophonist. Ehe ich für Sierra arbeite, war ich denn auch 15 Jahre lang Musiklehrer.

?: Erstaunlich! Aber irgendwie bzw. irgendwann muß du doch in die Materie eingestiegen sein?

AL: Nun, ich hatte mir einen der allerersten Apple II zugelegt und darauf eine Dateiverwaltung programmiert, um einfacher Musikfestivals organisieren zu können. Aus rein privatem Interesse bin ich dann mal auf einer Veranstaltung gewesen, wo Lernprogramme für Kinder vorgestellt wurden. Als ich die Teile gesehen habe, dachte ich mir, daß man sowas sicher viel besser machen kann. Also besorgte ich mir ein Grafikprogramm für meinen Rechner, schrieb meine ersten Lernprogramme und verkaufte sie nebenberuflich im Eigenvertrieb. Dazu mußte ich gelegentlich natürlich auch Messen besuchen, wo mir eines schönen Tages Roberta Williams über den Weg lief. Meine Programme haben ihr gefallen, und wenig später hatte Sierra meine kleine Firma aufgekauft. Seither arbeite ich für die Company.

?: Tja, da bleibt eigentlich nur noch die Frage aller Fragen übrig, die wir uns extra für den Schluß aufgespart haben – wird dein berühmt-berüchtigter Weiberheld noch einen weiteren Auftritt haben?

AL: Ja, Larry VI ist bereits in Planung. Allerdings sollte man vor 1993 nicht damit rechnen.

?: Na also. Worum dreht sich diesmal die Story? Wieviele Disketten? Wird eine einzige Festplatte genügen?

AL: Sorry, darüber kann ich leider noch nichts verraten. Außer natürlich, daß es wieder um amouröse Abenteuer geht…

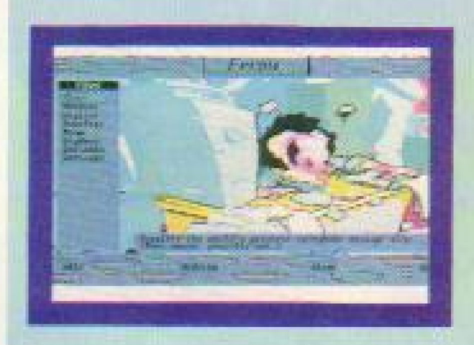
?: Also, das ist ja nun wirklich nicht gerade eine aufregende Information, oder?

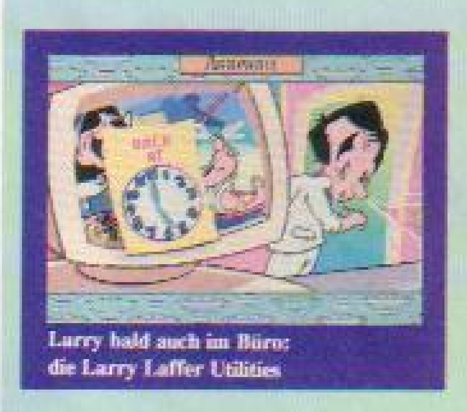
AL: Nein, das sicher nicht. Aber was soll ich sagen, wenn ich noch gar nicht mit der Arbeit angefangen habe? Zuerst muß nämlich ein anderes Game fertig werden, an dem ich zur Zeit stricke. Dazu darf ich leider ebenfalls noch nicht allzu viel sagen, aber es wird tolle Grafiken, irren Sound, eine wunderschöne Geschichte und natürlich viel, viel Humor haben.

?: Tja, da aus dir offensichtlich nicht mehr viel herauszulocken ist, wollen wir auch nicht weiter in dich dringen. Wir danken dir jedenfalls für das nette Gespräch, wünschen dir und deiner Familie alles Gute für die Zukunft und uns noch viele weitere Abenteuer mit unserem geliebten Schwerenöter!

(C. Borgmeier)


Auch hier hatte Al die Finger im Spiel: The Black Cauldron

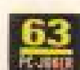


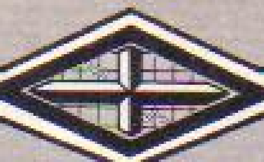

Larry bald auch im Büro: die Larry Laffer Utilities

Al Lowes Softographie

Bop-a-bet (1982)
Dragon's Keep (1982)
Troll's Tale (1983)
Homeword Speller (1983)
Winnie the Puh (1984)
Donald Duck's Playground (1985)
The Black Cauldron (1986)
Leisure Suit Larry I (1987)
Leisure Suit Larry II (1988)
Leisure Suit Larry III (1989)
Leisure Suit Larry V (1991)
Laffer Utilities (1991)

Außerdem hat Al Lowe an Programmen wie „Kings Quest III" und „Police Quest I" mitgearbeitet, interne Tools für Sierra entwickelt und eine Reihe von Lösungsbüchern für Sierra-Adventures geschrieben.





AUTO ROUTE Express



Ob man nun von Husum nach München fahren muß oder bloß mal kurz nachsehen will, ob das Mittelmeer noch da ist – wer viel mit dem Auto unterwegs ist, braucht einen Straßenatlas. Aber braucht er auch einen digitalen?

Laut Packungsaufdruck ist AutoRoute Express „der erste Straßenatlas, der mitdenkt". Weil wir schon immer wissen wollten, was Atlanten so denken, haben wir uns etwas näher mit der Europaausgabe beschäftigt. Ganz am Anfang stand da natürlich…

Das Konzept

Nehmen wir spaßeshalber mal an, Herr A, der in der gleichnamigen Stadt wohnt, möchte seine langjährige Brieffreundin B endlich persönlich in Augenschein nehmen. Die wohnt aber, man ahnt es bereits, weit, weit entfernt in B. Also wirft Herr A den PC an und eröffnet das Problem seinem denkenden Straßenatlas.

Der zieht nun als erstes eine (gedachte) gerade Verbindungslinie zwischen A und B, dann überprüft er das real existierende Straßennetz in deren Nähe. Ein paar Recheneinheiten später kann Herr A das Ergebnis in Tabellenform am Monitor bewundern: „Die schnellste Route von A nach B. Start um 8.00 Uhr in A, 5 km auf der Straße ohne Namen, abbiegen in A West auf die 23, 12 km, in C bleiben auf der 23, abbiegen in D auf die 11, 6 km" usw. Das Spielchen wiederholt sich dann nochmal, wenn man darüberhinaus auch die kürzeste und/oder eventuelle Alternativrouten (z.B. ohne Autobahnbenutzung) erfahren möchte. Eher visuell veranlagte Menschen können sich die vorgeschlagenen Strecken selbstverständlich auch auf der Karte anzeigen (und ausdrucken) lassen. Na, das hört sich ja alles gar nicht so übel an, wie sieht's aber in der Praxis aus? Beispielsweise…

Im Nahbereich

Wie zu erwarten, enthält die Europaausgabe von AutoRoute Express das Straßennetz sämtlicher europäischer Länder. Dazu kommen die Städte, Grenzen, Fährlinien, etc.. Das Programm umfaßt aber bloß 3 Megabyte - das ist nicht viel, wenn man bedenkt, daß hier alle möglichen Drucker und über 50 Grafikkarten (!) unterstützt werden, nicht zu vergessen der Speicherplatz, den die Datenbanken mit den Ortsverzeichnissen in mehreren Sprachen benötigen. Die zwangsläufige Konsequenz daraus ist, daß das Straßennetz recht weitmaschig ausfallen mußte – zu weitmaschig, um im Nahbereich noch Sinn zu machen. Hier bekommt man daher meist nur eine einzige Strecke serviert, und das ist in aller Regel weder die schnellste noch die kürzeste. Gut, dann machen wir halt mal ein oder zwei…

Der Mensch lenkt, der Rechner denkt…

Fernreisen

Hier tut sich das Programm insofern leichter, als man für längere Strecken sowieso meist Autobahnen und größere Straßen benutzt. Aber zunächst muß man dort mal hinkommen, und da wird's schon wieder schwierig, denn innerstädtische Straßen oder Autobahnauffahrten laufen generell unter „Straße ohne Namen". Auch Streckensperrungen zu bestimmten Jahres- oder Tageszeiten sind dem denkenden Atlas unbekannt, desgleichen Baustellen, besonders staugefährdete Ecken, landschaftlich reizvolle Routen, etc. Mit anderen Worten, was auf dem Monitor noch wie die schnellste oder kürzeste Strecke aussieht, ist auf der Straße dann oft die reinste Nervenprobe! Denkbar schlechte Papiere also für das…

Fazit

AutoRoute Express ist etwa so hilfreich wie ein Kropf: Im Nahbereich nützt der denkende Atlas wenig, bei Fernreisen nicht viel. Aber dafür kostet er ja auch kaum mehr als seine geistlosen (aber sinnvollen) Geschwister, nur etwa schlappe 400 Märker… (od)

AutoRoute Express

Digitaler Straßenatlas für Leute mit zuviel Geld.

PRÄDIKAT:
Besonders wertlos
Preis: ca. 399,- DM
Hersteller: Next Base/ Markt & Technik

Wer das Programm (unterwegs) am Laptop benutzen will, braucht einen AT und/oder viel Geduld!

5 1/4	~~AdLib~~
3 1/2	~~Soundblaster~~
VGA	~~Roland~~
EGA	Maus
CGA	~~Joystick~~
Hercules	Dt. Anleitung

THE IMMORTAL

Steht Euch vielleicht der Sinn nach einem ungewöhnlichen, schaurigschönen Actionadventure? Ja? Na, so ein Zufall - gerade eben trudelte die PC-Umsetzung von Electronic Arts Spellcaster-Oper bei uns ein ...

Keiner stirbt feiner!



Keine Angst vor Leichen!

Was Amiga- und ST-Besitzer schon seit gut zwei Jahren hinter sich haben, müssen/sollen/dürfen jetzt endlich auch PC-Abenteurer durchmachen: Eines schlechten Tages verschwindet der alte Hexer Mordamir und läßt seinen Schüler einsam und ohne Erbschaft zurück. Das Rätsel klärt sich erst, als ein magischer SOS-Ruf des Mentors eintrudelt - er schmachtet tief unter der Stadt in garstigen Dungeons, deren acht Level vor Monstern, Fallen und Rätseln nur so strotzen.

Zur Darstellung der Labyrinthe wird die neuerdings wieder in Mode gekommene isometrische 3D-Perspektive verwendet (Blickrichtung schräg von oben), ganz ähnlich, nur in Großaufnahme, stellt sich auch der Kampfscreen dar. Bei den vorangegangenen Versionen wurde noch auf dem normalen Bildschirm gefightet, dafür war dort das Scrolling etwas sauberer. Davon abgesehen, weiß die hübsch animierte Grusel-Grafik aber durchaus zu gefallen. Raum um Raum muß der stick- bzw. tastengesteuerte Zauber-Azubi unter den unheimlichen Klängen des Begleitsounds erforschen, Gegenstände aufsammeln, richtig verwenden und knackige Puzzles lösen.

Wer einen Level schafft, bekommt einen Code für den nächsten, Saven ist hingegen nicht drin. Dabei ist unser junger Retter keineswegs „immortal": Kaum irgendwo wird so oft, einfallsreich und nervtötend gestorben wie hier! Wer also nicht allzu sehr an seinem (Bildschirm-) Leben hängt, darf sich ruhig mal auf diese nette Knobelei einlassen. (jn)

The Immortal

Ansprechende und nicht ganz einfache Magier-Ballade.

GRAFIK	68%
SOUND	71%
ATMOSPHÄRE	66%
MOTIVATION	62%
URTEIL	64%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 99,- DM
Hersteller: Electronic Arts

Ein halbwegs schneller AT sollte es schon sein!

5 1/4	AdLib
3 1/2	~~Soundblaster~~
VGA	Roland
EGA	~~Maus~~
~~CGA~~	Joystick
~~Hercules~~	Dt. Anleitung

PROJEKT PROMETHEUS

Im Frühjahr 1991 war's, da veröffentlichte Bomico ein grundsolides SF-Textadventure mit Grafikbeilagen. Neuerdings ist nun auch ein PC-Prometheus erhältlich - leider ...

Kosmische Pleite



Es grünt so grün ...

Leider deshalb: Konnten am Amiga noch die wichtigsten Befehle per Maus/Icon gegeben werden, ist man nun ausschließlich auf's Keyboard angewiesen, Sound fehlt bis auf anderthalb Piepser völlig, und eine HD-Installationsroutine war wohl ebenfalls zuviel verlangt. Zwar bekommt der Diskjockey Bescheid, *wann* das Programm eine neue Scheibe braucht, nicht aber, *welche* es denn gern hätte - bei vier 5 1/4-Zöllern schon peinlich! Außerdem hat die dazumals bereits mäßige Grafik nochmals gelitten, am besten schaltet man sie überhaupt gleich aus: Selbst mit 25 Mhz geht der Bildaufbau so langsam vonstatten, daß derweil eine Besorgungsfahrt zum Supermarkt drin ist. Schade, denn die Story wäre so übel nicht:

Anfang des nächsten Jahrhunderts ereignet sich in einem angeblich supersicheren Kernkraftwerk der gefürchtete GAU, nur wenige Tage bleiben bis zum Austritt der tödlichen Strahlung. Das zur Neutralisierung erforderliche Spezial-Isotop gibt's weit draußen im All - leider rafft eine Seuche die Besatzung des ausgesandten Rettungsfrachters dahin, nur ein Reporter ohne Raketenführerschein (der Spieler) bleibt übrig, um das Schiff heil wieder heimzubringen.

Immerhin verrichtet der Parser sehr zufriedenstellend seinen Dienst, und die Rätsel sind knackig. Wer also ein deutschsprachiges Abenteuer sucht, ohnehin farbenblind ist, nicht sehr gut hört und viel, viel Zeit hat, kann's ja mal mit Projekt Prometheus versuchen. (jn)

Projekt Prometheus

Empfehlenswert nur für echte SF-Asketen!

GRAFIK	24%
SOUND	2%
ATMOSPHÄRE	33%
MOTIVATION	29%
URTEIL	27%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 99,- DM
Hersteller: Bomico

Zu schlechter Letzt ist auch noch die Codeabfrage fehlerhaft ...

5 1/4	~~AdLib~~
3 1/2	~~Soundblaster~~
VGA	~~Roland~~
EGA	~~Maus~~
CGA	~~Joystick~~
Hercules	Dt. Anleitung

Hyperdrive klar? Laser in Ordnung? Reaktor bounty? Na, dann kann's ja losgehen: Empire hat soeben den zweiten Teil der SF-Rollenspielsaga auf die Startrampe gehievt – ob der Raumer wohl besser in der Umlaufbahn liegt als sein etwas unausgegorener Vorflieger?

Also, diese „Alten" waren schon eine arge Spaceplage: Vor etwa 300.000 Jahren düsten sie wild in der Galaxis umher, stellten an allen Ecken und Enden undurchschaubare Maschinen auf, und dann haben sie sich einfach vom Acker gemacht – natürlich ohne Aufsichtspersonal für ihre nicht ganz ungefährlichen Erbstücke zu hinterlassen! So kommt es, wie es kommen muß, einer der uralten Apparate aktiviert sich plötzlich und beginnt damit, die Welt Rhylanor systematisch mit tödlichem Schleim zu überfluten.

Eine hoffnungslose Situation? Nicht ganz, vielleicht haben ja die antiken Schleimproduzenten ein Konzept für derlei Notfälle hinterlassen? Irgendwo, auf irgendeinem Planeten muß es doch sein…

Erben & Sterben

Für die großräumig angelegte Suchaktion braucht man eine fünfköpfige Crew, und die ist auch schon zur Stelle – jedenfalls dann, wenn man auf die bereits vorgefertigte Mannschaft zurückgreift. Können wir aber nicht empfehlen, denn das integrierte Party-Bastelset gehört zum Besten, was die internationale Rolli-Szene zu bieten hat. Hier wird für jeden einzelnen Charakter ein regelrechter Lebenslauf zusammengebosselt: Ausgehend von zufälligen Werten für grundlegende Eigenschaften wie Stärke oder Intelligenz darf der angehende Held unter bestimmten Jobs wählen. In Vierjahressprüngen steht er dann vor der Entscheidung, weiterzumachen oder den Dienst zu quittieren. Je nach Art und Länge der Tätigkeit gibt's anschließend finanzielle Zuwendungen, nützliche Gegenstände und/oder hilfreiche Skills. Je länger man den Weltenretter in Spe allerdings rackern läßt, desto schlapper wird er auch – vielleicht kann man ja deshalb (trotz des grundsätzlich unveränderten Hintergrundszenarios) seine Recken aus dem Vorgänger nicht importieren?





Mit Hilfe von Stick, Maus, Icons und Menüs bewegt man sich recht bequem durch übersichtliche, aber leider ewig gleiche Städte, löchert Passanten und Hausbewohner nach Hinweisen, kauft Nahrung und Ausrüstung oder schifft sich am Raumhafen in seinen Kreuzer ein, um unendliche Weiten und fremde Welten zu durchmessen. Wenngleich das Knobeln im Vordergrund steht, sind zünftige Fights ebenfalls möglich, sowohl am Boden als auch im All. Hierbei kommen wiederum die Menüs ins Spiel, aber keine Sorge: Gegenüber Teil eins hat sich das Kampfsystem deutlich verbessert! Die Schau-von-oben-Grafik sieht recht bunt und gar nicht übel aus, auch die Musik ist nicht von schlechten Eltern. Nur die FX, müssen die wirklich so furchtbar quäken? Andererseits werdet Ihr doch wegen ein bißchen Gequäke nicht auf ein komplexes Weltraum-Abenteuer verzichten wollen – wäre nämlich wirklich schade drum! (jn)

MegaTraveller 2

Ein feines SF-Rollenspiel – um einiges spielbarer als der Vorgänger!

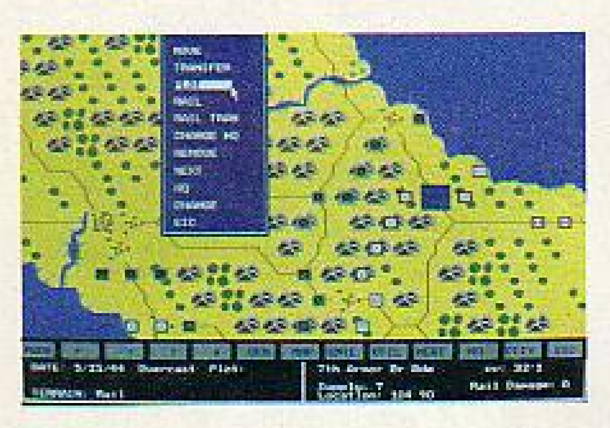
GRAFIK	71%
SOUND	49%
ATMOSPHÄRE	73%
MOTIVATION	75%
URTEIL	73%

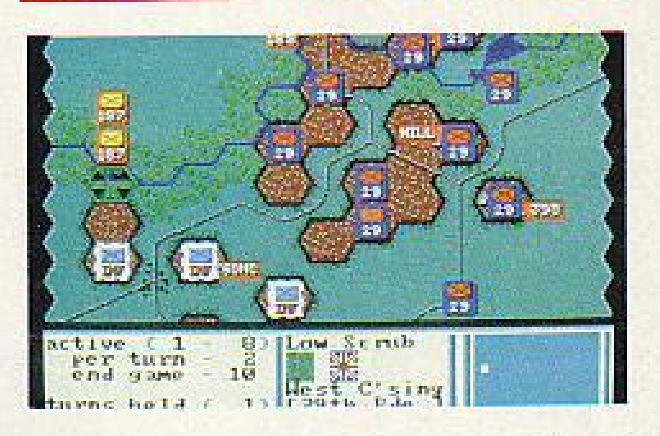
Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 109,- DM
Hersteller: Empire

Auch auf langsameren Rechnern gut spielbar. Parties aus Teil 1 müssen leider draußen bleiben.

5 1/4	AdLib
3 1/2	Soundblaster
VGA	Roland
EGA	Maus
~~CGA~~	Joystick
~~Hercules~~	~~Dt. Anleitung~~

WESTERN FRONT  MAC ARTHUR'S WAR





In der Welt der Strategen sind mal wieder zwei „neue" Konflikte ausgebrochen: Während die Amis von SSI zum x-ten mal den Zweiten Weltkrieg aufwärmen, toben sich die Australier von SSG nun in Korea aus. Wir haben die beiden Komißköpfe aufeinander losgelassen ...

Western Front

Frisch vom SSI-Fließband geht's in die Endphase des Zweiten Weltkriegs: Es darf wahlweise an der Seite der Westalliierten oder Nazideutschlands gefochten werden, eine Zweier-Option ist natürlich auch vorhanden. Die Anleitung beruft sich voller Stolz auf ein früheres SSI-Gemetzel namens „Second Front", entsprechend trübe schaut das Game auch aus – zwar sind von Italien bis zu den Ardennen vier verschiedene Szenarien im Angebot, doch kann das nicht darüber hinwegtäuschen, daß es letztlich nur um staubtrockene Sandkasten-Schiebereien geht. Die Frage lautet hier eigentlich nur noch, ob nun der mangelnde Spielwitz der vorsintflutlichen Präsentation hinterherschleicht oder umgekehrt.
Der viel zu kleine, häßlich gelbgrüne Kartenausschnitt ruckelt depressiv vor sich hin, ein Gesamtüberblick fehlt völlig. Um seine Brigaden und Divisionen zu inspizieren bzw. instruieren, muß man sich mühsam den Weg durch einen unübersichtlichen Menü-Dschungel bahnen – wohl dem, der mit der Machete vor dem Computer sitzt! Zu einem vorgegebenen Zeitpunkt ist der ganze Spuk zu Ende, und je nach den eroberten bzw. gehaltenen Städten hat einer gewonnen. Ein Glück, daß uns wenigstens der Sound erspart bleibt ...

MacArthur's War

Die Australier schlagen sich da schon wesentlich besser, nicht umsonst ist ihr Koreakrieg auf anderen Systemen schon länger erhältlich. Die Karte sieht schöner aus und scrollt flott, das Menüsystem ist zwar von Genialität noch weit entfernt, jedoch viel einleuchtender als beim Konkurrenten. Nur in punkto Sound hat SSI die Nase vorn: Lieber Funkstille als diese drei grausigen FX! Acht kleinere Szenarios mit konkreten Aufgabenstellungen (Erobern oder Halten bestimmter Punkte) sollen in festgelegter Rundenzahl von den amerikanischen Truppen bzw. den Nordkoreanern oder der Chinesischen Volksarmee gelöst werden; auch hier können zwei Menschen gegeneinander antreten. Zwar werden wieder nur Zug um Zug die Einheiten verschoben und verbraten, doch alleine schon die Möglichkeit, allgemeine Befehle für ganze Gruppen zu erteilen, sorgt für etwas mehr Spaß, da man sich so schwerpunktmäßig mit Planung und Strategie befassen kann – ganz zu schweigen vom gelungenen Handbuch, der beigelegten Karte und dem eingebauten Editor, mit dem man nach Belieben eigene Sandkästen zusammenschaufeln darf. Sieger nach Punkten ist also eindeutig der alte Mac! (jn)

Western Front

Nur für Fans oder Masochisten



GRAFIK	11%
STEUERUNG	9%
MOTIVATION	9%
URTEIL	10%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 109,- DM
Hersteller: SSI

Läuft erst ab DOS 3.2, die 5.25"-Version wird auf einer HD-Disk ausgeliefert.

5 1/4	~~AdLib~~
3 1/2	~~Soundblaster~~
VGA	~~Roland~~
EGA	Maus
~~CGA~~	~~Joystick~~
~~Hercules~~	~~Dt. Anleitung~~

MacArthur's War

Für beinharte Strategen gar nicht mal sooo übel.

GRAFIK	32%
SOUND	9%
STEUERUNG	51%
MOTIVATION	52%
URTEIL	46%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 99,- DM
Hersteller: SSG

Auch unter 10 MHz noch erträglich schnell.

5 1/4	~~AdLib~~
3 1/2	~~Soundblaster~~
VGA	~~Roland~~
EGA	Maus
CGA	~~Joystick~~
Hercules	~~Dt. Anleitung~~



Romance of the three kingdoms II

Im alten China hat Koei offenbar eine unerschöpfliche Quelle der Inspiration entdeckt - kaum ein Jahr, in dem die Company nicht zwei, drei Strategicals vor diesem historischen Hintergrund veröffentlicht...

Genau wie beim Vorgänger sind auch hier wieder die Wirren nach dem Zusammenbruch der Han-Dynastie an der Reihe (189 - 220 n.Chr.). Ein Kriegsherr namens Cao Cao eroberte damals das zersplitterte Reich - in sechs zeitlich aufeinanderfolgenden, aber unabhängig spielbaren Szenarien soll man's ihm nachtun. Freilich kann auch einer seiner Konkurrenten geführt werden, insgesamt dürfen bis zu zwölf menschliche bzw. elektronische Herrscher gegeneinander antreten. Sieger ist, wer alle 41 Provinzen unter seiner Fuchtel wiedervereinigt.

Auf der linken Screenhälfte findet sich die politische Landkarte, die rechte ist Tabellen zur Wirtschaftslage oder zu Stärke und Loyalität der eigenen Generäle vorbehalten. Pro simuliertem Monat sind vielfältige Aktionen möglich: Rekrutierungen, Landkultivierung, Handel oder auch Kriege, die sich rein strategisch auf einer Wabenkarte entwickeln. Im Vergleich zu Teil eins haben die „romantischen Königreiche" ein bißchen an Komplexität eingebüßt, genaugenommen wurde aber nur Ballast gestrichen, was der Spielbarkeit letztlich zugute kommt.

Die teilweise animierte Grafik ist ausreichend, die Musikbegleitung sogar ganz gefällig - bloß, daß man immer noch keine Maus benutzen kann...! Kein schlechtes Spiel also, aber mit dem Makel aller Fließbandproduktionen behaftet: So langsam kennt man's. (jn)

Romance of the Three Kingdoms II

Komplexes Strategiegerangel, technisch nicht ganz up to date.

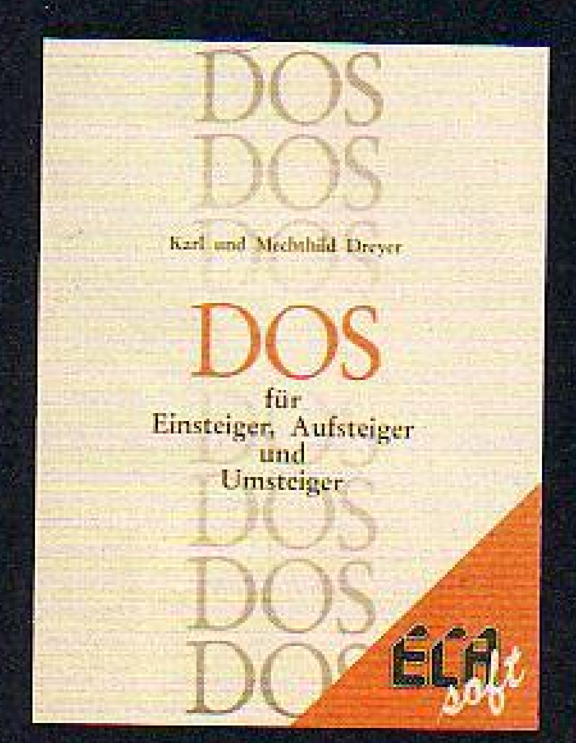
GRAFIK	34%
SOUND	58%
STEUERUNG	50%
MOTIVATION	66%
URTEIL	58%

Variabel
Preis: ca. 139,- DM
Hersteller: Koei

Die Rechnergeschwindigkeit ist relativ egal; eine 3.5"-Version gibt's auf Bestellung.

5 1/4	AdLib
3 1/2	~~Soundblaster~~
~~VGA~~	~~Roland~~
EGA	~~Maus~~
CGA	~~Joystick~~
~~Hercules~~	~~Dt. Anleitung~~

In 24 Stunden zum DOS-Profi? Garantiert...



... klappt das auch mit diesem Buch wieder nicht! Aber „DOS für Einsteiger, Aufsteiger und Umsteiger" ist so verständlich geschrieben, so übersichtlich gegliedert und so ausführlich im Inhalt, daß wir nicht umhin konnten, uns ein paar Exemplare für Euch zu reservieren.

Wer also auf der Suche nach einem prima Lern- und Nachschlagewerk ist, der braucht nicht weiter zu suchen - für schlappe DM 38,80 kommen 390 Seiten geballtes Wissen über den Umgang mit der MS-Dose direkt zu Euch nach Hause! Übrigens: Auch als Geschenk ist das Teil bestens geeignet...

Bestellung per Vorauskasse oder Nachnahme an:

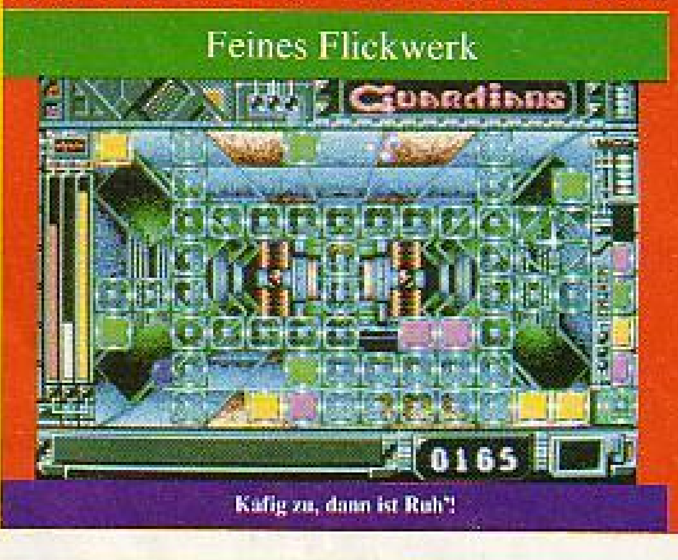
JOKER VERLAG
JOKER SHOP
„DOS-BUCH"
UNTERE PARKSTR. 67
D-8013 HAAR

GUARDIANS

Hilfe, die Triffids sind los! Mit den gleichnamigen Meuchel-Pflanzen des SF-Autors John Wyndham sind Loriciels Energiehüpfer zwar nicht verwandt, aber in einem Punkt ähneln sie ihren literarischen Vorgängern doch.

Die kleinen Biester sind nämlich ebenfalls furchtbar gefährlich, also werden sie sicher verwahrt und eingesperrt. Leider hapert es mit der Sicherheit, die Käfige weisen erhebliche Löcher auf – elende Schlamperei! Hier treten nun die Guardians bzw. der Spieler auf den Plan: Mit bunten Steinchen, die am rechten Screenrand herunterrutschen und per Klick aufgenommen werden, gilt es, die Lecks zu stopfen, je nach Größe sind vier bis neun Klötze vonnöten. Soweit kein Problem, doch für eine dauerhafte Abdichtung müssen alle beteiligten Ziegel die gleiche Farbe aufweisen. Reparierte Mauerstücke bringen Punkte, aber jeder entfleuchte Triffid verringert das ohnehin knappe Zeitlimit um wertvolle Sekunden. Nützliche Extras (Zeit, Punkte, etc.) sind dabei rasch aufzunehmen, da sie sonst eher schaden denn nützen. Ist schließlich die Scoregrenze des betreffenden Levels erreicht, wird man zum Weiterflicken in den nächsten befördert.

Feines Flickwerk



Käfig zu, dann ist Ruh'!

Für Langzeitmotivation sorgen neben der Ehre, mal wieder die Welt gerettet zu haben, fein abgestufte und frei wählbare Schwierigkeitsgrade: Jokersteine, Anzahl der Farben, Höhe des benötigten Scores – alles ganz wie's beliebt. Die VGA-Optik mit ihren verschiedenen Hintergründen macht einen ordentlichen Eindruck, der Kartensound gefällt auch, lediglich die Maus reagiert ein bißchen übersensibel (Stick und Keyboard sind nur Ersatzlösungen). Summa summarum ein netter, kleiner Geschicklichkeitstest. (jn)

Guardians

Kurzweilige Tüftelei für Hektiker.

GRAFIK	55%
SOUND	62%
STEUERUNG	53%
MOTIVATION	68%
URTEIL	66%

Variabel
Preis: ca. 99,- DM
Hersteller: Loriciel

Kurios: Gefällt bei plusminus 10 Mhz besser als auf schnelleren Rechnern!

5 1/4	AdLib
3 1/2	Soundblaster
VGA	Roland
EGA	Maus
CGA	Joystick
~~Hercules~~	Dt. Anleitung

DUKE NUKEM

Hüpf oder stirb



Unser Mann am Mond

So heiß, wie der Name vermuten läßt, ist das Spiel längst nicht – letztlich wird nur lauwarme Plattformballerei geboten.

Wer sagt da, Geheimdienste wären träge: Kaum hat der wahnsinnige Dr. Proton eine Großstadt erobert, schon schickt der CIA seinen Superhelden Duke Nukem los. In der Rolle dieses Ein-Mann-Aufräumkommandos befreit man in neun Leveln zunächst die besetzte Stadt, dann eine Mondbasis und schließlich die gesamte Erde von Dr. Protons High-Tech-Robotern. Dabei darf der Spieler durch verwinkelte Gänge schleichen, über tiefe Abgründe springen und nebenbei zahlreiche Gegnersprites atomisieren. Unterwegs gibt es allerlei zu entdecken: Die herumliegenden Kisten enthüllen bei Abschuß Extrawaffen, Energiepillen und Zusatzpunkte oder verwandeln sich in todbringende Dynamitstangen. In abgelegenen Ecken tut sich gelegentlich ein Geheimgang auf, und last not least öffnet erst ein versteckter Schlüssel den Ausgang zum nächsten Level.

Spieltechnisch sieht's also gar nicht mal so schlecht aus, PC-technisch leider schon: Die multidirektional ruckelnde EGA-Kulisse wirkt ebenso trostlos wie die mäßig animierten Gegner, Sound gibt's nur aus dem eingebauten Piepser. Daß man den Spielstand abspeichern kann, ist sicher gutgemeint, hier aber mehr als überflüssig, denn der Held verkraftet unzählige Feindberührungen, und in der (englischen) Anleitung wird ein Cheat gleich mitgeliefert – die Aufgabe ist auch ohne Save-Option schon viel zu schnell gelöst!

Immerhin kann sich die Steuerung sehen lassen; ein Testspielchen der (nur einen Level langen) Shareware-Version kann also kaum schaden – zumal man hier schon für fünf Mark dabei ist. (rl)

Duke Nukem

Solides Jump & Run Spiel in dürftiger Präsentation.

GRAFIK	39%
SOUND	23%
STEUERUNG	73%
MOTIVATION	47%
URTEIL	45%

Für Anfänger
Preis: ca. 59,- DM
Hersteller: Apogee

Läuft auch auf langsamen PCs, VGA-Version soll folgen.

5 1/4	~~AdLib~~
3 1/2	~~Soundblaster~~
~~VGA~~	~~Roland~~
EGA	~~Maus~~
~~CGA~~	Joystick
~~Hercules~~	~~Dt. Anleitung~~



MARTIAN memorandum

Wenn das Wörtchen-wenn nicht wär', wär' mein Vater nicht nur Millionär, sondern das neue Detektiv-Adventure von Access eine wirklich feine Sache. Wie gesagt, wenn...

Wie, wenn? Gemach, wir wollen schließlich unsere sadistische Ader ausleben – also erzählen wir Euch erstmal, wie schön alles hätte sein können. Die Hauptrolle in diesem Nachfolger von „Mean Streets" spielt wiederum Privatdetektiv Murphy. Der hartgekochte Schnüffler bekommt im San Franzisco des Jahres 2039 einen höchst delikaten Auftrag: Die Tochter eines mächtigen Konzernchefs wurde entführt, es scheint, daß die Spur bis zum Mars führt.

Während seiner Ermittlungen wandelt Murphy mit Hilfe von Maus und Menüs durch eindrucksvoll gezeichnete 3D-Räume, für die gelungenen Animationen haben Schauspieler aus Fleisch und Blut Modell gestanden. Unterhaltungen mit digitalisierten Gesprächspartnern sind per Multiple Choice möglich, und der beim Vorgänger so lästige Gleiter-Irrflug ist gestorben, Ortswechsel machen nun keine Umstände mehr. Wer möchte, darf über eine Help-Funktion nützliche Hinweise abrufen, und die Soundkarten-Musik gefiel ebenfalls.



Festhalten, anschnallen, gleich stürzen wir!

Jetzt zum „wenn": Bei Murphy hat „Murphys Gesetz" wirklich voll zugeschlagen! Von unseren drei Testexemplaren stürzten alle drei (= 100%) permanent ab – unabhängig vom Rechner und an verschiedenen Stellen. Zweifellos ein originelles „Feature", das aber unweigerlich zu schweren Zweifeln an der Qualität des Produkts führt. Wer also nicht verzweifeln möchte, der läßt im Zweifelsfall lieber die Finger von Martian Memorandum! (jn)

Martian Memorandum

Hätte ein interessantes Adventure mit „Blade Runner"-Touch sein können.

GRAFIK	79%
SOUND	70%
ATMOSPHÄRE	68%
MOTIVATION	22%
URTEIL	27%

Variabel
Preis: ca. 119,- DM
Hersteller: Access

Unter 10 MHz. bewegt sich der Mauszeiger recht zäh.

5 1/4	AdLib
3 1/2	Soundblaster
VGA	Roland
~~EGA~~	Maus
CGA	Joystick
~~Hercules~~	~~Dt. Anleitung~~

S.C.S.
Saar Computer Service

6625 Püttlingen
Bengeserstr.19
Tel. 06898/62362

Inh. Jörg Zahler

S.C.S. ist Cool und hat SUPER PREISE

Über 600 Titel für Amiga 300 für PC
Sie erreichen uns täglich von 13.00 bis 21.00 Uhr
Kostenlose Liste anfordern !!!

Pro Game eine 3,5" Leerdiskette -GRATIS- Außerdem VERLOSUNG und VIP-KARTEN AKTION VIP-KARTE+EIN SPIEL

AD&D ACTION COLLECTION	77.95 DM	KNIGHTS OF THE SKY	84.95 DM
ATOMINO	66.95 DM	LARRY TRIPLE PACK EGA	104.95 DM
BIG BUSINESS	59.95 DM	LIFE & DEATH II	74.95 DM
BUNDESLIGA MANAGER	59.95 DM	LOGICAL	59.95 DM
BUNDESLIGA MANAGER PRO.	79.95 DM	LORD OF THE RINGS	79.95 DM
CASTELS	77.95 DM	MIGHT & MAGIC III	79.95 DM
COMMAND HQ	77.95 DM	PIRATES	59.95 DM
DEATH KNIGHTS OF KRYNN DT.	74.95 DM	RAILROAD TYCOON	79.95 DM
ELITE PLUS	84.95 DM	RED BARON VGA DT.	87.95 DM
ELVIRA	94.95 DM	RISE OF DRAGON	87.95 DM
EYE OF THE BEHOLDER DT.	87.95 DM	ROBIN HOOD DT.	69.95 DM
F-117 A NIGHTHAWK	84.95 DM	SHERMAN M4	24.95 DM
F-14 TOMCAT	87.95 DM	SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE	87.95 DM
F-15 STRIKE EAGLE II	79.95 DM	TEAM YANKEE	84.95 DM
F-15 STRIKE EAGLE II DESERT STORM	39.95 DM	TERMINATOR	77.95 DM
F-16 FALCON	89.95 DM	TERMINATOR II	69.95 DM
FLIGHT SIMULATOR 4 DT. VERSION	134.95 DM	WILD WEST WORLD	87.95 DM
GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER	69.95 DM	WING COMMANDER	79.95 DM
GREAT COURTS II	74.95 DM	WING COMMANDER SECRET MISSIONS	39.95 DM
GUNSHIP 2000	84.95 DM	WING COMMANDER II	87.95 DM
HEART OF CHINA DT.	87.95 DM	WING COMMANDER II SPEACH DISK	49.95 DM
KINGS QUEST V DT.	99.95 DM	WRATH OF THE DEMON	79.95 DM

WIR FÜHREN AUCH HARDWARE UND SONSTIGES ZUBEHÖR Z.B. MODEM-GRAFIK-SOUNDKARTEN ZU TOP-PREISEN!!!!!

VIP-KARTEN AKTION

DIE S.C.S. VIP-KARTE SPART IHNEN BEI JEDER BESTELLUNG VON SOFTWARE 3% AUßERDEM BEKOMMEN SIE IMMER DIE NEUSTE AUSGABE UNSERER 2-MONATIGEN GESAMTLISTE UND DIESEN SERVICE BEKOMMEN SIE FÜR NUR 40 DM +

EIN SPIEL GRATIS

NEU NEU NEU NEU NEU
LADENGESCHÄFT IN DER HOHENZOLERSTR.9
6620 VÖLKLINGEN

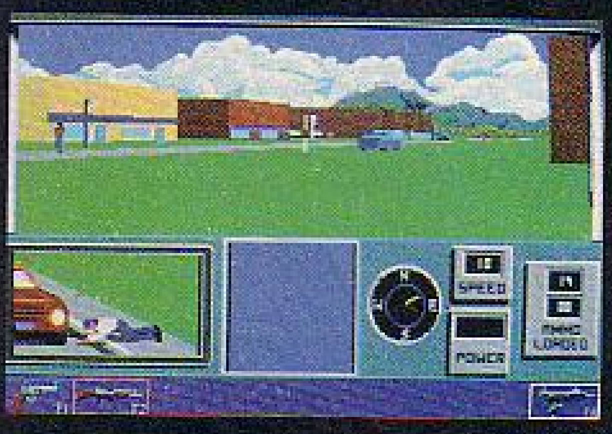


Der doppelte Arnie



Daß Filme mit Arnold Schwarzenegger oft und gern versoftet werden, sind wir ja gewohnt – aber daß sich zwei Companies zur gleichen Zeit des Muskelmanns annehmen, ist fast so erstaunlich wie sein Erfolg! Wer terminiert nun besser?

THE TERMINATOR vs. TERMINATOR 2



The Terminator



Terminator 2

The Terminator

U.S. Gold hat sich den ersten Terminator-Streifen von 1984 vorgeknöpft und ein Actionadventure daraus gemacht. Die Gemeinsamkeiten mit Oceans Umsetzung der supererfolgreichen Fortsetzung beschränken sich also fast auf den Titel…

Der tragische Kampf zwischen Kyle Reese und dem Terminator findet in einer 3D-Vektorgrafikwelt statt, die man sowohl mit dem Auto befahren als auch zu Fuß durchstreifen kann – vorzugsweise schwerbewaffnet. Anfangs kommt man aus dem Staunen kaum heraus: Es wurden alle nur denkbaren Optionen und Features eingebaut, so kann man wahlweise gegen den Computer oder (mit gekoppelten Rechnern) einen Freund antreten, es gibt eine „Kurzversion" des Spiels und einen Trainingsmodus, der Schwierigkeitsgrad ist einstellbar, Spielstände lassen sich speichern usw.. Auch an Komplexität fehlt es dem Programm nicht, dennoch hält die Motivation nicht lange vor: Zur Steuerung wird beinahe das komplette Keyboard benötigt, die Grafik ruckelt selbst auf einem 386er noch ein bißchen, und irgendwie fehlt der Sache einfach der Pfiff.

Terminator 2 – Judgement Day

Als Spezialist für Kinoumsetzungen hat sich Ocean die Lizenz für den teuersten Film aller Zeiten geschnappt – und letztlich nicht mehr als die Standard-Actionmixtur daraus gemacht.

In acht Leveln darf abwechselnd geballert, geprügelt, gepuzzelt, gefahren und geflogen werden. So stehen sich im ersten Abschnitt die beiden Terminatoren gegenüber und lassen die Fäuste bzw. die blauen Bohnen um die Wette fliegen. Als nächstes kommt eine vertikal scrollende Verfolgungsjagd, bei der man mit dem Motorrad einem Lkw davonfahren und gleichzeitig den zahlreichen Hindernissen auf der Straße ausweichen muß. Im dritten Level wird gepuzzelt, die Kabelleitungen in Arnies Hand sind leider etwas in Unordnung geraten. Nach diesem Schema geht's dann immer weiter, bis das Gute endlich gesiegt hat. Grafik und Sound sind bei alledem nicht überwältigend, aber doch recht ordentlich geraten. Auch über die Handhabung kann man nicht meckern – die Joysticksteuerung funktioniert (fast) genausogut wie bei der zuvor erschienenen Amigaversion, und per Keyboard kommt man ebenfalls problemlos zurecht. Wer aber Offenbarungen erwartet, wird sie wohl weiterhin im Kino suchen müssen… (mm)

The Terminator

Vektorgrafik-Spektakel ohne rechten Biß.

GRAFIK	69%
SOUND	62%
STEUERUNG	46%
MOTIVATION	52%

URTEIL: 54%
Variabel
Preis: ca. 99,- DM
Hersteller: U.S. Gold

Nur auf einem flotten AT fühlt sich der Ur-Terminator so richtig daheim.

5 1/4	AdLib
3 1/2	Soundblaster
VGA	~~Roland~~
EGA	~~Maus~~
~~CGA~~	Joystick
~~Hercules~~	~~Dt. Anleitung~~

Terminator 2

Biedere Action-Kost für Kino-Freaks.

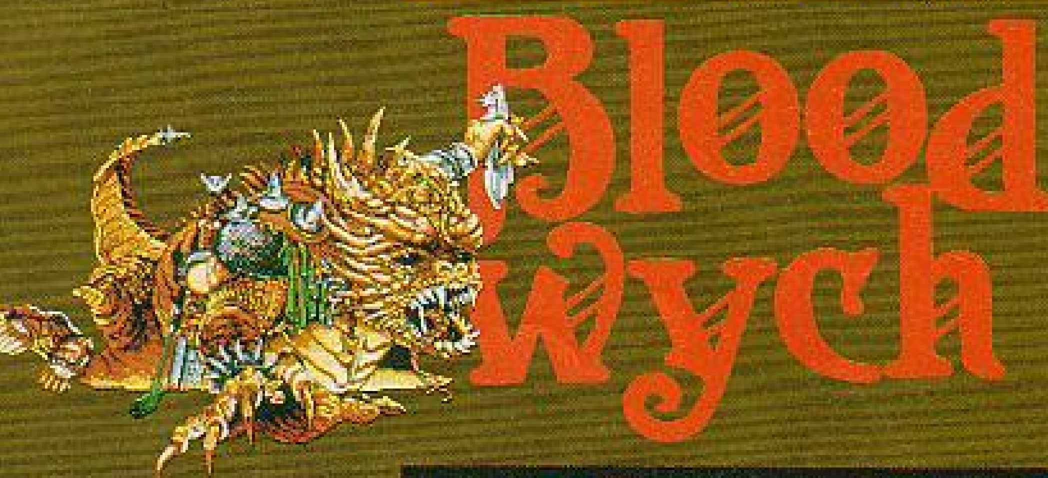
GRAFIK	66%
SOUND	56%
STEUERUNG	66%
MOTIVATION	58%

URTEIL: 60%
Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 99,- DM
Hersteller: Ocean

Der Zweit-Terminator gibt sich mit der Standard-Konfiguration zufrieden und kommt auf beiden Diskformaten daher.

5 1/4	AdLib
3 1/2	~~Soundblaster~~
VGA	Roland
EGA	~~Maus~~
~~CGA~~	Joystick
~~Hercules~~	Dt. Anleitung

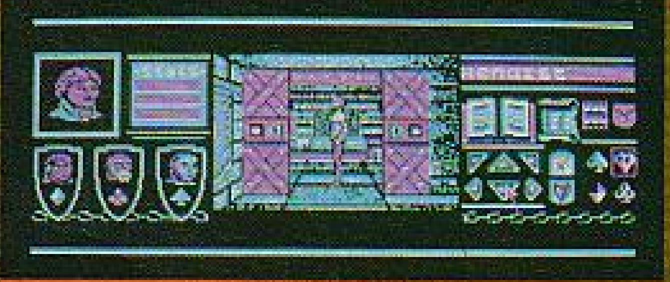
Geteilter Screen - doppeltes Vergnügen!



Wetzt die Schwerter und pustet den Staub von Euren Zauberbüchern, ein kleines Wunder ist geschehen: Obwohl keiner mehr damit gerechnet hat, liegt nun eine PC-Version des ersten und einzigen Rollenspiels mit Splitscreen vor! Auf in die doppelten Dungeons . . .



Der berühmte Bloodwych-Splitscreen



Der Solisten-Modus unter CGA

Weit über zwei Jahre haben sich die Leute von Image Works Zeit gelassen, ehe sie der Welt erstem Rollenspiel mit echtem Zwei-Spieler-Simultanmodus den Weg von den Homecomputern auf die MS-Dose gewiesen haben. Und trotz dieser Trödelei hat Bloodwych den Sprung in die PC-Welt noch vor seinem großen Vorbild „Dungeon Master" geschafft! Damit dürfte so manchem auch schon klargeworden sein, um welche Sorte Abenteuer es sich hier handelt - man sieht das Reich der Skelette, Geister und sonstigen Monster durch ein kleines 3D-Fenster, gesteuert wird der Marsch durch die schaurigen Verliese über ein vorbildlich angelegtes Iconsystem. Also alles (fast) genauso wie beim großen Kerkermeister, nur eben in zweifacher Ausfertigung. Gut, man muß Bloodwych nicht mal unbedingt zu zweit spielen, aber erstens bekommt man im Solo-Modus ebenfalls nur den halben Screen geboten, zweitens sind zwei Parties halt agiler als eine, und drittens macht es viel mehr Spaß, alles brüderlich zu teilen: den Bildschirm, Tastatur & Maus, die Monster und leider auch das Essen und die herumliegenden Schlüssel...

Ehe wir zur technischen Detailkritik kommen, schnell ein paar Worte zu der hochdramatischen Aufgabe, die es hier zu lösen gilt: Zendick, seines Zeichens Herr des Chaos (nicht verwandt oder verschwägert mit Lord Chaos aus „Dungeon Master"!), hat in vier verschiedenen Türmen jeweils einen Kristall versteckt; die schicksalsschwangeren Klunker müssen unbedingt wieder her. Sobald sie gefunden sind, muß man aber noch in ein fünftes Türmchen, nämlich den Hausturm von Zendick, wo es dann zum großen Showdown kommt. Der Bursche ist nämlich nicht bloß ein übler Kristall-Verstecker, er hat darüberhinaus fast die komplette Einwohnerschaft der Stadt Treihadwy in Monster verwandelt. Lediglich ein paar wackere Bürger blieben von seinem Fluch verschont. 16 davon bilden wiederum die Heldenauswahl, aus der man zu Beginn seine Recken aussucht.

Die Umsetzung von Bloodwych ist so ausgefallen, wie es eigentlich immer sein sollte: originalgetreu. Grafisch sieht's aus wie eh und je, also nicht übermäßig aufregend, andererseits hat das den Vorteil, daß die Optik auch unter CGA/EGA noch ganz ordentlich rüberkommt. Beim Sound ist ohne Karte nicht gerade die Hölle los, ansonsten bekommt man recht stimmungsvolle Orgelmusik geboten. Die Steuerung gibt ebenfalls zu keinerlei Klagen Anlaß, egal ob im Maus- oder im Tastaturbetrieb. Insgesamt mag das Programm also schon ein bißchen antiquiert wirken und nicht so durchgestylt wie „Dungeon Master" oder gar so schön wie „Eye of the Beholder" sein - aber am Spielspaß für zwei hat es die Exklusivrechte! (mm)

Bloodwych

Klassisches Rollenspiel mit Zwei-Spieler-Simultanmodus

GRAFIK	62%
SOUND	60%
ATMOSPHÄRE	65%
MOTIVATION	64%

URTEIL: 62%
Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 119,- DM
Hersteller: Image Works

Auch mit bescheidenen Mitteln (XT und CGA) macht die Monsterjagd Laune.

5 1/4	AdLib
3 1/2	Soundblaster
VGA	Roland
EGA	Maus
CGA	~~Joystick~~
~~Hercules~~	Dt. Anleitung



Plattformspiele sind am PC eine recht seltene Spezies – aber so zuckersüß wie dieses war bisher noch überhaupt keines…

Oh weh, der kleine Baby Jo hat sich verlaufen! Da kann der Kinderfreund schlecht tatenlos zusehen, also greift man zum Stick, um den milupagestählten Helden durch vier Level mit Stadt & Land, Höhlen oder Picknickwiese Richtung heimatlicher Mutterbrust zu dirigieren. Unterwegs wollen ihm Spinnen, Hornissen und anderes Getier an die Windel, auf End- und Zwischengegner hat Loriciel (mit Rücksicht auf die Jugend unseres Heroen?) jedoch verzichtet. Dabei verträgt der stramme Fratz so manchen Feindkontakt, ehe eines der vier Leben dahin ist, außerdem liegen allerorten nützliche Fundstücke herum: Superwindeln für verbesserte Lauf- und Sprungkraft, Schutzkappen für kurzfristige Unverwundbarkeit, und Rasseln, um die Feinde zu verscheuchen. Darüberhinaus sorgen Süßigkeiten für ein höheres Punktekonto, zu viel der Leckereien hingegen für volle Windeln – bis zur nächsten Ersatzpampers läuft Baby Jo dann nur noch mit gebremstem Tempo.



Am Amiga konnte sich das Spiel trotz multidirektional scrollender Bonbon-Grafik, fein animierten Gegnern und hörenswerter Musik nicht so recht durchsetzen – das Gamedesign war einfach Dutzendware. Mangels Konkurrenz stehen die Chancen nun besser, zumal am PC (bis auf den etwas kleineren Spielausschnitt und verstärktes Ruckeln beim Scrolling) kaum Unterschiede zur Urversion auszumachen sind. Wer sich also zum Kindesretter berufen fühlt: Baby Jo bedankt sich mit einer vernünftigen Steuerung, speicherbaren Highscores und Paßwörtern zur Levelanwahl. (rl)

Baby Jo

Plattform-Action für Padera ah, Kinderfreunde.

GRAFIK	60%
SOUND	60%
STEUERUNG	66%
MOTIVATION	65%
URTEIL	62%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 99,- DM
Hersteller: Loriciel

Unter 25Mhz wird die Grafik arg ruckelig, dafür läuft Baby Jo auch ohne Festplatte

5 1/4	AdLib
3 1/2	~~Soundblaster~~
VGA	Roland
EGA	~~Maus~~
~~CGA~~	Joystick
~~Hercules~~	Dt. Anleitung

Wenn Sie in den Magazinen des Joker Verlags inserieren, wird das der Konkurrenz gar nicht gefallen!

Verständlich, die würde es natürlich lieber sehen, wenn Sie Ihr Leben lang nicht auf diese Form der Werbung gekommen wären – EFFIZIENT und dabei unglaublich PREISGÜNSTIG!
Anzeigen in unseren Magazinen „Amiga Joker“, „PC Joker“ und den systemübergreifenden Sonderheften sind deshalb so wirkungsvoll, weil diese Publikationen für ihre Leser förmlich maßgeschneidert werden! Und vielleicht auch, weil sich Monat für Monat mehr Leser für unsere Magazine entscheiden (merke: Maßanzüge sitzen einfach besser…). Ja, und natürlich auch ein bißchen deshalb, weil wir allen Kunden unser Know How in Sachen Gestaltung, Satz und Druckvorbereitung gerne zum Selbstkostenpreis zur Verfügung stellen.
Tja, Inserate in einem Joker Magazin sind halt eine rundum vernünftige Sache. Einzig und allein Ihre Konkurrenz, die wird nicht begeistert sein! Aber, falls Sie damit leben können…

Rufen Sie uns doch einfach mal an:
089 / 46 05 822 (Frau Labiner) oder 04221 / 88 578 (Herr Borgmeier)

Wir schicken Ihnen die Media-Unterlagen aber auch gerne zu, wenden Sie sich bitte an folgende Adresse :
Joker Verlag Anzeigenabteilung Untere Parkstraße 67 D-8013 Haar bei München



7 Colors

Daß die Russen ein Faible für simple Knobeleien mit Suchteffekt haben, zählt seit „Tetris" zur Allgemeinbildung. Diesmal hat der Mathematiker Dimitri Pashkov zugeschlagen, mit freundlicher Unterstützung von Infogrames.

Schattige Farben



Und wo sind die weißblauen Rauten?

Vielleicht hätte sich der gute Mann aber einen anderen Partner suchen sollen, denn der französischen Company gelang es mit links, die hektischen Farbspiele ihrer Genialität zu berauben - dank der hingeschluderten Anleitung bleibt einfach zu vieles im Dunkel!

Der Screen ist mit bunten Rauten ausgefüllt; zwei Spieler (Mensch und/oder Maschine) stehen sich gegenüber und ziehen abwechselnd. Vom jeweiligen Startpunkt ausgehend, muß man Territorien erobern, indem man sie durch einen Klick auf eine angrenzende Farbe vereinnahmt. Wählt man z.B. grün, so ist nun das ganze Herrschaftsgebiet grün. Danach liegt vielleicht ein blauer Fetzen günstig - klick, und schon ist das Ländle blau und wieder ein Stück größer. Wer zuerst 50 Prozent des Screens sein eigen nennt, ist Sieger. Nun wandeln sich aber eingeschlossene Rauten manchmal auch ohne passenden Farbklick; wann das genau geschieht und ob es etwas mit den größeren Steinchen zu tun hat, die sich bald im Zentrum des Reiches bilden, oder ob diese nur der optischen Auflockerung dienen, bleibt dank Infogrames das Geheimnis von Herrn Pashkov. Wir konnten jedenfalls kein Licht ins Dunkel bringen…

Schade, denn die Grafik ist schlicht aber hübsch anzusehen, der Klassik-Sound ein echter Genuß, die Maussteuerung prima, und es gibt viele einstellbare Optionen wie Spielmodi, Zeitlimit, Barrieren usw.. Wirklich eine Schande, aus 7 Colors hätte mehr werden können! (jn)

7 Colors

Trotz regeltechnischer Ungereimtheiten ein launiges Spielchen.

GRAFIK	38%
SOUND	80%
STEUERUNG	71%
MOTIVATION	52%
URTEIL	50%

Variabel
Preis: ca. 89,- DM
Hersteller: Infogrames

Ohne Adlib-Karte nur halb so schön. Netzwerkfähig!

5 1/4	AdLib
3 1/2	~~Soundblaster~~
VGA	~~Roland~~
EGA	Maus
~~CGA~~	~~Joystick~~
~~Hercules~~	Dt. Anleitung

Booly

Dieser Langweiler konnte schon auf anderen Systemen nicht überzeugen, warum mußte Loriciel nun auch noch die PC-Welt damit belästigen? Noch dazu hat die Knobel-Konvertierung so ihre Macken…



Wer trotz der fehlerhaften Anleitung die Ladeprozedur meistert, steht bei der Codeabfrage bereits vor dem nächsten Hindernis - hier muß nämlich herausgefunden werden, daß die französische Tastaturbelegung gefordert ist. Ist auch dieser „Intelligenztest" absolviert, zeigt der Screen bunte Quadrate, die durch Umdrehen (Klick!) ihre Farbe wechseln. Bis zu vier Spieler dürfen nun darauf hinarbeiten, in vorgegebener Zeit nur noch Plättchen einer Farbe vor sich zu haben. Der Gag dabei: Jedes Feld ist mit einem oder mehreren anderen verbunden, die nachfolgend ebenfalls die Seiten wechseln. In den drei ersten Leveln werden diese „Drähte" ständig gezeigt, später nur noch kurz auf Anforderung. Das Ganze ist weder sonderlich schwierig, noch sonderlich spannend.

Gut, in den höheren Spielstufen sind mehr Felder zu beklicken, auch präsentieren sie sich in etwas spritzigerem Outfit (z.B. oben Engelchen, unten Teufelchen). Dazu gibt's einen scrollenden Hintergrund, ein Codesystem zur Levelanwahl und sogar einen Editor - bloß, was hilft's, wenn so manches nicht oder nicht richtig funktioniert? Vom Zeigen der Verbindungen bis hin zur Auswahl unter vier Musikstücken reagiert das Programm immer wieder unwillig auf Spielereingaben. So bleibt man in der Praxis an den einfallslosen Startsound gebunden, hockt vor einem einfallslosen Spielprinzip in einfallsloser Grafik und fragt sich, wie man nur auf den Einfall kommen konnte, knapp 90 Steine für diese Schlaftablette hinzublättern… (jn)

Booly

Eine Grübelbegegnung der zähen Art.

GRAFIK	46%
SOUND	37%
STEUERUNG	38%
MOTIVATION	38%
URTEIL	37%

Für Anfänger
Preis: ca. 89,- DM
Hersteller: Loriciel

Unter 10 Mhz ruckelt das Hintergrundscrolling.

5 1/4	AdLib
3 1/2	~~Soundblaster~~
~~VGA~~	~~Roland~~
EGA	Maus
CGA	~~Joystick~~
~~Hercules~~	Dt. Anleitung


Digitaler Desert Storm



Bei Nacht und Nebel…

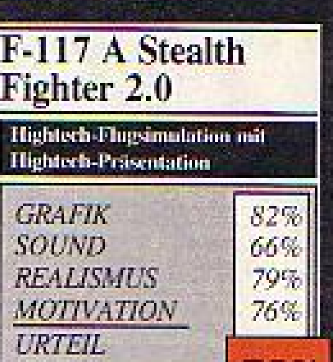
Obwohl der Trend ja momentan eher zurück zu den frühen Pioniertagen geht, bleibt Microprose seinem Hightech-Flieger treu: Nach dem nur für den C 64 erschienenen „Project Stealth Fighter“ und „F-19 Stealth Fighter“ startet nun der dritte digitale Tarnkappenbomber!



Eine naheliegende Frage sei gleich vorweg beantwortet: Nein, es gibt keinen Update-Service für „F-19“-Besitzer, Flugveteranen werden leider nicht bevorzugt behandelt. Nun ja, dafür wird man zumindest zukünftig erscheinende Szenarios in das Programm einbinden können, das ist doch auch schon was…
Da aber der eine oder andere Bildschirmpilot ohnehin noch nie so einen Nachtvogel geflogen hat, wollen wir nochmals kurz auf die Unterschiede zwischen Stealth Fightern und herkömmlichen Himmelsstürmern eingehen. Am besten läßt sich das anhand des klassischen Gegenbeispiels, einer F-15, veranschaulichen. Während bei diesem „Rambo der Lüfte“ kurzerhand der Afterburner zugeschaltet wird und dann immer ran an den Speck, kommt ein Tarnkappenbomber auf leisen Sohlen daher, schließlich soll er ja nicht nur für's feindliche Radar unsichtbar bleiben. Daher werden mit solchen Maschinen vorzugsweise Nachteinsätze geflogen, was allein schon deshalb ein ganz anderes Fluggefühl mit sich bringt – in der Realität wie in der Simulation.
Nun aber zu dem, was neu ist an unserer fliegenden Tarnkappe in ihrer dritten Auflage: Kuba, Nordkorea und der Irak sind als Szenarios hinzugekommen, die sechs übrigen kennt man so oder zumindest ähnlich bereits aus „F-19“ bzw. „F-15 Strike Eagle“. Besonders deutlich fallen natürlich die grafischen Verbesserungen ins Auge, vor allem

Die dritte Generation

bei den zahlreichen Nachteinsätzen wirken die Explosionen jetzt noch explosiver. Auch das Cockpit sieht nun hübscher aus, dasselbe gilt für den Screen mit der (umfangreichen) Waffenauswahl und die sonstigen Zwischengrafiken. Ein bißchen enttäuschend ist dagegen, daß sich bei der Soundbegleitung (inklusive Sprachausgabe) vergleichsweise wenig, bei der Steuerung (Maus/Joy/Tasten) sogar fast nichts getan hat. Nicht, daß es an der Benutzerführung etwas auszusetzen gäbe, aber was anno 1989 in „F-19“ noch wegweisend war, ist heute halt schon längst Standard. Apropos Standard: Überflüssig zu erwähnen, daß nach wie vor tausenderlei verschiedene Ansichten geboten werden (Missileview, Taktikview, etc.), daß Schwierigkeits- und Realismusgrad vielfältig verstellbar sind und daß es Optionen und Funktionen für alles und jedes gibt (Replay-Funktion, diverse Statistiken, Missionsvor- und nachbesprechung usw.).
Daß Stealth-Neulinge hier also bestens aufgehoben sind, ist keine Frage. Die Frage lautet vielmehr: Lohnt die Anschaffung auch für Leute, die den Vorgänger bereits besitzen? Das kräftig erweiterte Einsatzgebiet und die abwechslungsreichen Missionen sprechen dafür, andererseits ist der Unterschied sooo gewaltig nun auch wieder nicht… (mm)



F-117 A Stealth Fighter 2.0

Hightech-Flugsimulation mit Hightech-Präsentation

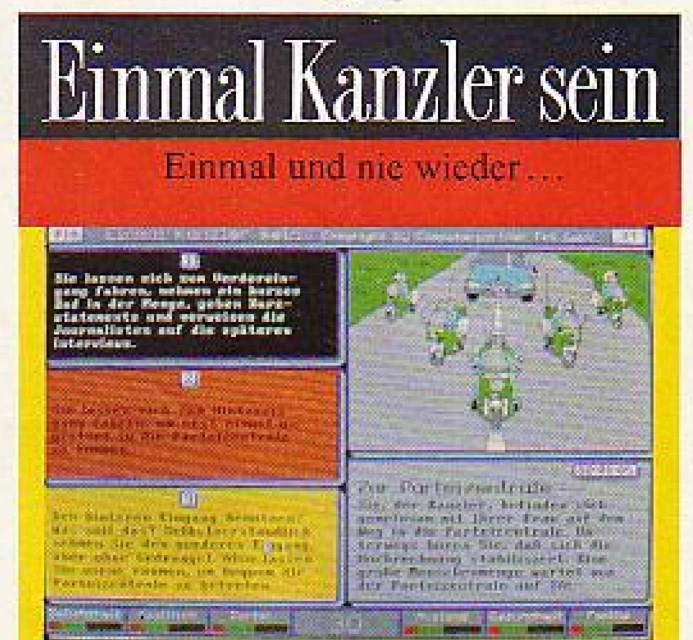
GRAFIK	82%
SOUND	66%
REALISMUS	79%
MOTIVATION	76%

URTEIL
Variabel **75%**
Preis: ca. 109,- DM
Hersteller: Microprose

Ein flotter 386er wäre schon ganz angebracht …

5 1/4	AdLib
3 1/2	Soundblaster
VGA	Roland
~~EGA~~	Maus
~~CGA~~	Joystick
~~Hercules~~	Dt. Anleitung

Die Tarnkappe unterwegs



Was immer man von Helmuts Arbeit halten mag – wenn sein Job auch nur halb so fragwürdig aussieht wie diese „Kanzler-Simulation“, dann gute Nacht, Deutschland!

Dabei wäre ein ernsthaftes Politik-Game in diesem unserem Lande wirklich mal eine gute Idee! Ein solches Programm sollte aber die Möglichkeit bieten, sachbezogene und durchdachte Entscheidungen zu treffen, anstatt wie hier bestimmte Lösungen als richtig zu bezeichnen und mit Punkten zu belohnen. Außerdem wäre es vielleicht nicht übel, wenn man sich die Partei aussuchen könnte, für die man in den Ring klettert. Ein derartiges Spiel müßte also genau das sein, was das vorliegende Machwerk nicht ist – gut. Hier sieht die Legislaturperiode des neugewählten Kanzlers nämlich ziemlich traurig aus: Er bekommt meist dümmliche Problemstellungen serviert, die im Eiltempo durchzulesen (Zeitlimit) und dann durch Anklicken von Antworten zu lösen sind – oft läßt sich schon aus der Formulierung erkennen, was die Programmierer für „richtig“ oder „falsch“ halten. Daß man zeitweise den Eindruck gewinnt, Regierungsarbeit bestehe hauptsächlich aus Liebesaffären und Herzattacken, ist bezeichnend für die Art und Weise, mit der an die Thematik herangegangen wurde.
Am Screen präsentiert sich der unausgegorene Krampf mit viel Text, wenig Farben und ein paar lächerlichen Bildchen; dazu gibt's PC-Schrammel-Sound (angeblich Musik) sowie eine ganz ordentliche Maussteuerung. Solltet Ihr das Teil trotzdem kaufen – wir haben Euch gewarnt! (jn)

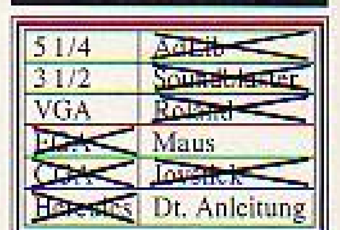
Einmal Kanzler sein

Wie sich Klein-Mäxchen die Politik vorstellt – Müll hoch zwei!

GRAFIK	16%
SOUND	9%
STEUERUNG	7%
MOTIVATION	10%
URTEIL	9%

Für Anfänger
Preis: ca. 94,- DM
Hersteller: Computerpartner T&S

Bei Startproblemen muß in der CONFIG.SYS Datei die Zeile „Files=“ auf 20 oder mehr eingestellt werden. Beide Diskformate anbei.



5 1/4	~~AdLib~~
3 1/2	~~Soundblaster~~
VGA	~~Roland~~
~~EGA~~	Maus
~~CGA~~	~~Joystick~~
~~Hercules~~	Dt. Anleitung



Ausgewählte
Public Domain- und Shareware-Software (nur das Beste!):
- Programme
- Utilities
- Sound u. Hits
- Windows-Treiber
- Komponieren
- Spiele, MIDI, usw.

Gedruckten, ausführl. Katalog Nr. J12 erhalten Sie gegen DM 2.- in Briefmarken
-- NUR VERSAND ! --

Firma G.Lehnert
PC-Sound-Hits
Bezoldstr.8
D-8000 München 90







Okay Soft
Am Graben 2 * W-8471 WEIDING
☎ 09674-1279 Fax -1294
hotline new's -8405

Eigentlich wollen wir Euch auf der „Top Tip“ Seite ja einfach nur besonders empfehlenswerte Spiele-klassiker vorstellen - aber schon wieder haben wir eine Compilation erwischt! Tja, drei Klassiker sind halt besser als einer ...

TIP TOP-DER TOP TIP

the magnetic scrolls collection

Und daß „The Guild of Thieves“, „Corruption“ und „Fish!“ Klassiker, ja Meilensteine sind, wird wohl kaum ein Abenteurer bestreiten. Ursprünglich erschienen die Programme zur Blütezeit der Textadventures, also in jenen grauen 8-Bit-Tagen, da Magnetic Scrolls neben Infocom zu den ganz Großen der Branche zählte. Dann war es lange Zeit sehr still um Anita Sinclair und ihr Team, bis im letzten Jahr plötzlich „Wonderland“ auf der Bildfläche erschien. Was war das für ein Comeback: Neben einer packenden Story mit skurrilen aber logischen Rätseln glänzte das Game mit herrlichen Grafiken und einer schlichtweg genialen Benutzeroberfläche á la „Windows“. Und in genau derselben „Verpackung“ wurden nun die drei Adventure-Legenden neu aufgelegt.

Die Herausforderung

Alles klauen, was nicht niet- und nagelfest ist, das sollte man schon können, will man in die Diebesgilde aufgenommen werden. Und eben darum geht es bei „The Guild of Thieves“. Daß da allerlei Verwicklungen, Gags und Überraschungen der bösartigen Sorte nicht ausbleiben können, versteht sich quasi von selbst. Mindestens genauso schlimm geht es bei „Corruption“ zu, wo man die Rolle eines Londoner Yuppies übernimmt, dem irgendjemand Übles antun will. Aber wer ist der Übeltäter, das ist die Frage. Der dritte und letzte Streich heißt „Fish!“, und auch hier ist der Name wieder Programm: Der Hauptakteur ist ein ziemlich schuppiger Geheimagent, der sich mit einer Verbrecherbande namens „The Seven Deadly Fins“ einen Kampf bis zur letzten Gräte liefert. Ehe es richtig losgeht, darf man sich erstmal in drei kleinen Unteradventures warmknobeln - wenn das kein Service ist?!

Die Umsetzung

Fangen wir mit dem einzig nennenswerten Schwachpunkt der Sammlung an: Im Gegensatz zu den Urversionen gibt's keinerlei Sound im Spiel selbst, lediglich der Packung liegt eine Musikcassette bei. Alles andere ist dafür vom Allerfeinsten! Das gilt für die zum Teil animierten Grafiken, für die man allerdings eine VGA- oder EGA-Karte benötigt (unter CGA und Hercules erscheinen nur Texte auf dem Screen) genauso, wie es für die Benutzerführung per Maus, Joystick oder Tastatur gilt - mit dem individuell gestaltbaren Bildschirmfenster-Layout im Windows-Stil wird das Spielen einfach zum Genuß! Denn die Handhabung ist hier wirklich in jeder Hinsicht state-of-the-art: Pulldown-Menüs, eine mehrstufige Hilfe-Option, die jede Komplettlösung wie einen Spielverderber aussehen läßt, Automapping mit Go-to-Funktion und schließlich ein Parser, der so gut wie alles versteht ...

Fazit

Hier werden wirklich Abenteurerträume wahr, lediglich über möglichst gute Englischkenntnisse sollte man verfügen. Mit einem Wort: Elf Disketten, die Spielspaß ohne Ende garantieren! (mm)

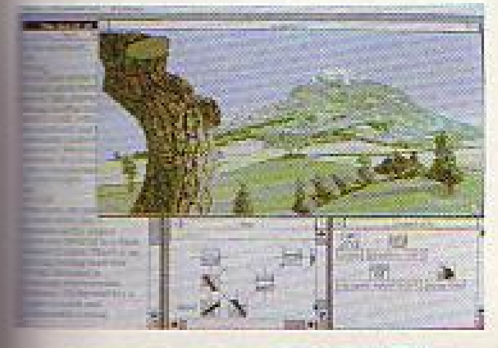
The Magnetic Scrolls Collection

GRAFIK	81%
STEUERUNG	96%
ATMOSPHÄRE	92%
MOTIVATION	94%
URTEIL	92%

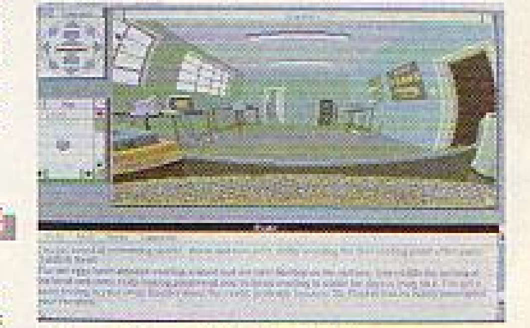
Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 99,- DM
Hersteller: Magnetic Scrolls/Virgin



Korruptes Vergnügen: Corruption



Diebisches Vergnügen: The Guild of Thieves



Kein verwässertes Vergnügen: Fish!

Werbung & Computer

Vom blauen Dunst

Das waren noch Zeiten, als jede Werbung sofort und eindeutig als Reklame zu erkennen war! Heute brüten die Marketingabteilungen „PR-Aktionen" aus, die voll auf der Höhe des Zeitgeists sind, kaum noch wie Werbung aussehen und oft genug pfeilgenau auf den Computer-Freak zielen ...

Art & Computer

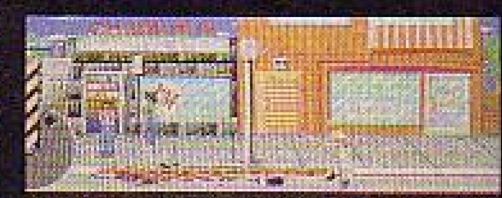
...beispielsweise, indem sie als Computerspiel verkleidet daherkommen. Was ja an sich eine durchaus begrüßenswerte Weiterentwicklung des alten Marktschreier-Gewerbes darstellt. Begrüßenswert insofern, als man nun nicht mehr von einem langweiligen Radio-Onkel belästigt wird, der einem mit dem Dampfhammer einzutrichtern versucht, daß man unbedingt das gleiche Hemd wie er tragen sollte. Stattdessen lassen sich die lieben PR-Manager mittlerweile wirklich etwas einfallen; und da bei diesen Einfällen die Zukunft immer eine große Rolle spielt, hat das Ergebnis halt oft direkt oder indirekt mit der zukunftsträchtigsten Maschine überhaupt zu tun – dem Computer.

Computerspiele

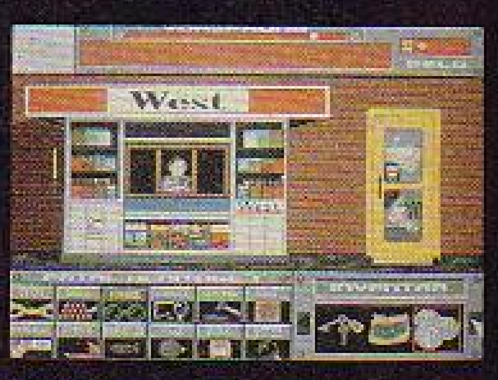
Natürlich sind verschiedene Lösungen denkbar, wie man Rechner und beworbenes Produkt miteinander verbindet. Eine ziemlich unkreative wäre etwa, einfach sowas in der Art von „Diese hochmoderne Tabellenkalkulation wird Ihnen von Meier Milch präsentiert" zu verkünden. Schon wesentlich gelungener war da der Versuch von „Sunny Shine on the funny Side of Life": eigentlich ein ganz normales Adventure im typischen Lucasfilm-Stil, nur daß der Held halt permanent an Kiosken, Plakatwänden etc. vorbeiläuft, auf denen unübersehbar das Logo der Zigarettenmarke „L&M" prangt. Noch subtiler, weil dezenter, fiel das Product Placement für die Glimmstengel „West" im Abenteuerspiel „Fatal Heritage" aus – hier hat man sich mit einem einzigen (aber reichlich auffälligen) Verkaufsstand begnügt.

Gleich in doppelter Hinsicht raffinierter ist das gerade erschienene Tüftelgame „Spot". Einmal ist es spielerisch in Ordnung und wird daher sicher seine Klientel finden, zum anderen kommt man hier gar nicht ohne weiteres auf die Idee, daß die lustigen, kugelrunden Figürchen irgendetwas mit dem roten Punkt auf der Seven Up-Limonade zu tun haben könnten ...

Im Vergleich mit diesem fein eingefädelten Anschlag auf das Unterbewußtsein des Brause-Konsumenten wirkt „Blue Code" trotz seiner abenteuerlichen Hintergrundgeschichte direkt harmlos. Im Prinzip handelt es sich dabei um ein simpel gestricktes Adventure, das in einer futuristischen Welt spielt, die vornehmlich von Computerkonzernen, Hackern und Daten-Cowboys besiedelt wird. Der Held erwacht in einer Telefonzelle, an sein Handgelenk ist ein fremder Aktenkoffer gekettet, und in seinem Kopf ist außer einem leichten Brummen nur noch die schemenhafte Erinnerung an eine Party vorhanden, die er am Vorabend besucht hat. Hört sich zwar alles sehr dramatisch an, das Rätsel ist jedoch ziemlich schnell gelöst. Deswegen dürfte aber trotzdem kein „Blue Code"-Spieler sauer auf den Hersteller Philip Morris gewesen sein, denn erstens hat ihn das Game nichts gekostet, und zweitens gab es ja etwas zu gewinnen: Wer den entscheidenden blauen Code geknackt hatte, nahm an der Verlosung von Hard & Soft im Wert von 10.000 Märkern oder wahlweise einer Reise nach Tokio teil.



Sunny Shine



Fatal Heritage





Das Cyberspace Modul

Im Cyberspace

Das Cybergame

Lachen) aus und kombiniert sie zu einem Soundmix, von dem kein Mensch gedacht hätte, daß so etwas Schönes jemals erschaffen würde...

Cyber-Yuppie

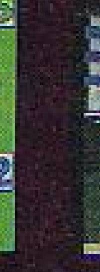
Seit William Gibbson in seinem Kultroman „Neuromancer" den Cyberspace beschrieben hat, ist es uns allen klar – die Wirklichkeit kann (und darf) nicht die einzige Realität sein (bleiben). Auch zu diesem Thema hat sich Philip Morris zwei hübsche Aktionen ausgedacht, um uns das Phänomen einer alternativen Daten-Welt besser begreiflich zu machen. Die erste nennt sich „Cybergame" und verwandelt ganz normale Menschen in eine Art Joystick: Der Mensch steht auf einer Bühne vor einem großen Bildschirm und sieht sich selbst (bzw. sein digitales Alter Ego) darauf. Außer ihm befindet sich aber noch mehr auf dem Schirm, blaue und rote Kugeln beispielsweise. Der Mensch kann nun diese Kugeln berühren und umherschieben, genauer gesagt sein computergeneriertes Ebenbild kann es, wenn er die entsprechenden Bewegungen auf der Bühne vollzieht. Alles ohne Kabel, Anschlüsse, Netz und doppelten Boden – der Rechner analysiert lediglich die Handlungen des *Bildschirm*helden!

Aktion Nr. 2 hört auf den bescheidenen Namen „Cyberspace" und ist quasi Virtual Reality zum Anfassen. Die wichtigsten Elemente des sogenannten Cyberspace-Moduls sind ein spezieller Helm namens Visette und ein nicht minder spezieller Datenhandschuh. In dem Helm ist ein stereoskopischer Farbbildschirm angebracht, der dem Träger die nahezu perfekte Illusion vermittelt, sich in einem künstlich geschaffenen Raum aufzuhalten. Wenn er den Kopf nach oben bewegt, sieht er die Digi-Decke, wenn er ihn nach links dreht, vielleicht ein Fenster. Der Handschuh macht es darüberhinaus möglich, auch Gegenstände in diesem Raum anzufassen, aufzuheben und zu benutzen. Selbstverständlich ist das alles letztlich nur eine optische Täuschung – aber halt eine gut gemachte! Und vor allem: Es sieht kein bißchen nach Zigarettenwerbung aus... (od)

...st in virtuellen Welten oder mit Bits & Bytes auf Kunden-Pirsch

Sound & Vision

Überhaupt zählt Philip Morris zu den rührigsten Verfechtern der Verquickung von Zukunft, Computer und Zigaretten. Für diesen edlen Zweck werden alle nur denkbaren Multimedia-Spektakel inszeniert. Ein Beispiel ist die Aktion „Art & Computer", deren Hardware-Kern im wesentlichen aus einer Videokamera nebst Grafik-Computer (plus Farbdrucker) besteht. Damit ist es nun möglich, in Sekundenschnelle Portraitbilder mit Farbverfremdungen zu erzeugen, die stark an die Werke von Andy Warhol erinnern. Der Clou bei der Sache ist, daß der Portraitierte den Grad der Verfremdung selbst bestimmt: Er kann die Farbschattierungen und -verläufe mit einem Trackball steuern und dabei ständig auf dem Monitor kontrollieren. Gewissermaßen dasselbe in laut ist „Hyperemix II", hier entstehen keine Bilder, sondern ein selbstgemixtes Musikvideo. Auch dabei verbirgt sich wieder eine geballte Ladung High Tech hinter einer narrensicher zu bedienenden Benutzeroberfläche namens „Touchscreen". Durch gezieltes Betasten des Schirms wählt man die gewünschten Musik- und Geräuschfragmente (von Gitarrenbreaks über Streichereinsätze bis hin zu Stöhnen und



Spot

Blue Code

ÜBERHAUPT & AUSSERDEM

In der letzten Ausgabe hat „Big Boß Mike" diese Meinungs-Seite eröffnet, mir wurde die Ehre (Bürde?) zuteil, die Kolumne fortzusetzen. Was also tut ein armer, unterbezahlter Redakteur in solch einem Fall?

Ganz einfach, er fühlt sich standesgemäß als Anwalt der Hungernden und Entrechteten, der Witwen und Waisen, der Neulinge und Einsteiger – und stellt ein drängendes Problem dieses schnöde vernachlässigten Grüppchens zur Debatte. Als PC-Neuling fühlt man sich nämlich tatsächlich des öfteren entrechtet, weil viele Softwarehersteller die Einsteiger ganz schön hungern lassen! Gemeint ist nicht der kleine Hunger zwischendurch, sondern der verständlicherweise große Appetit auf erschöpfende Information darüber, wie die Programme auf unserer (ja nicht immer ganz unproblematischen) MS-Dose überhaupt erst zum Laufen zu bewegen sind. Solange man in einer nahezu allwissenden Redaktion arbeitet, ist das natürlich alles kein Problem; auch wer seinen Rechner schon etwas länger besitzt, dürfte über ausreichend Erfahrung verfügen, um derlei Nöte nur müde zu belächeln. Was aber ist wirklich mit den einsamen, nichtsahnenden, bestenfalls Amiga- oder C 64-vorgebildeten Neu-PClern? Ich will es Euch sagen, die Leute stehen oftmals schon vor einer schier unüberwindbaren Hürde, wenn es nur darum geht, daß man zum Laden von der Festplatte erstmal das passende Directory aufrufen muß – weil nämlich in acht von zehn Anleitungen kein Wort darüber verloren wird. Und wer von Disk starten will, sucht mindestens ebenso häufig wie vergebens nach dem richtigen Befehl. Sicher, keine große Sache, da läßt man sich halt das Inhaltsverzeichnis aufzeigen. Aber was tut ein blutiger Anfänger? Und was macht er, wenn er den DIR-Befehl sogar weiß, nicht aber, welches File nun tatsächlich den „Startschuß" auslöst? Alle durchprobieren? Oder verzweifelt und reumütig seinen C 64 vom Sperrmüll zurückholen?

Oder nehmen wir die Sache mit den zwei Laufwerken. Vielfach ist die zweite Floppy (B) ja für 3.5 Zoll-Disks gedacht, und wenn nun ein Programm in diesem Format ausgeliefert wurde, die Install-Routine aber auf's Laufwerk A geeicht ist, sieht die Welt schon wieder düster aus. Es sei denn, ein jeder käme auf Anhieb mit dem ASSIGN-Befehl zurande! Noch krimineller sind freilich Startprozeduren, bei denen man zunächst ins CONFIG.SYS muß, um dort beispielsweise die Zahl der gleichzeitig offenzuhaltenden Files heraufzusetzen. Kommt so gut wie nie vor? Schön wär's ja, aber leider sind all diese Stolpersteine frisch aus dem prallen Leben gegriffen.

Auch kommen uns fast täglich Spiele unter die Finger, die über keine eigene Installationsroutine verfügen, also nur mit den regulären DOS-Befehlen auf Festplatte gebannt werden können – und in den wenigsten Fällen ist die Anleitung dabei eine Hilfe. Wenn dann zwar erläutert wird, wie man das Game von der Harddisk zu laden hat, nicht aber, wie man es draufkriegt, könnte man schon von echtem Zynismus reden! Ganz zu schweigen natürlich von denjenigen Programmen, die aus Gründen des Kopierschutzes überhaupt nicht dupliziert werden können, obwohl das ja zum Glück nur noch selten vorkommt.

Wer nun meint, das alles ginge ihn nichts an, weil er ja bestens Bescheid weiß, und sich die „Deppen" halt ein anständiges DOS-Buch kaufen sollten, der verkennt den Ernst der Lage. Nur weil es täglich auch Leute mit wenig Vorkenntnissen zum PC drängt, dürfen die „alten Hasen" auf Jahre hinaus mit immer neuen, immer schöneren Entertainment-Programmen rechnen. Und letztlich sind es doch gerade diese neuen und schönen Spiele, die den PC-Nachwuchs erstmal anlocken. Und wie sähe die Zukunft ohne Nachwuchs aus? Eben! Es wäre also keine so üble Idee, wenn auch die Profis unter Euch gelegentlich mal den einen oder anderen Hersteller auf die Mißstände aufmerksam machen würden…

Tja, wer von anderen Hilfsbereitschaft verlangt, darf natürlich selbst kein Knauser sein – schreiten wir daher zur Verlosung von drei starken Games, nämlich

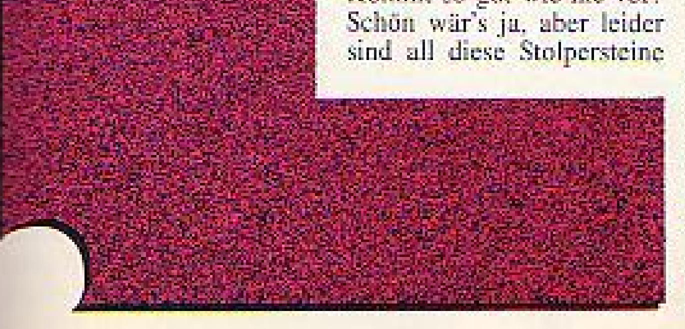
1 x Spellcasting 201
1 x Gunship 2000
1 x Ultima-Martian Dreams.

Um eine Chance zu haben, braucht Ihr nur Euer überragendes Wissen unter Beweis zu stellen und uns die folgende Frage beantworten: Was bedeuten die Kürzel XT und AT? Euer Postkärtchen mit der richtigen Antwort (und evtl. Spielewunsch) schickt Ihr bitte an:



Joker Verlag
„Überhaupt & Außerdem"
Untere Parkstr. 67
8013 Haar

In diesem Sinne, Euer
Joachim



Na, ist wegen der vielen elektrischen Weihnachtskerzchen schon die Hauptsicherung durchgeknallt? Oder habt Ihr mit der letzten Silvesterrakete Euer E-Werk abgefackelt? Alles kein Problem, der „Erbe des Universums" garantiert Spielspaß auch nach dem Kurzschluß!

Seit vollen 30 Jahren spukt er nun schon durch die Galaxien, seine „Zyklen" sind ebenso legendär wie seine Neuauflagen. Kritiker hat er nicht wenige, Fans jedoch unzählige – gemeint ist natürlich Perry Rhodan!

Zurück in die Zukunft

In den frühen 60er Jahren startete die SF-Heftchenserie nach einer Idee von Walter Ernsting und des kürzlich verstorbenen K.H. Scheer (Handgranaten-Herbert). Die vom eigenen Erfolg überraschten Gründerväter wurden alsbald von den Jahreszahlen eingeholt, denn die ersten 49 Folgen spielen ja noch zwischen 1971 und 1984! Dieser Erfolg bescherte uns denn auch zahllose PR-Taschenbücher, Hörspielkassetten, Filme und Buchversionen (die bekannten Silberlinge mit den 3D-Titelbildern). Und seit knapp zwei Jahren mischen die „Kosmokraten" nun ebenso zielbewußt bei den Brettspielen mit, womit wir auch schon beim Thema wären …

Das Raumkampfsystem

Die Perry Rhodan-Simulation stellt Geschehnisse aus der Heftserie nach; dazu bietet der Hersteller Agema momentan drei Basis-Sets und eine Reihe von Material- und Szenario-Bänden an. Um die Sache nicht ungebührlich in die Länge zu ziehen, wollen wir uns hier exemplarisch mit zwei der Basis-Sets befassen, eines davon wäre „Das Raumkampfsystem". Inhaltlich ist es in der Frühzeit des „Solaren Imperiums" (bis 1984) angesiedelt, faktisch enthält es einen 20er-Würfel und jede Menge Papierkram: den Wabenmuster-Spielplan auf Spiralnebel-Hintergrund, ein Regelheft mit sechs Szenarien und drei Materialsammlungen zur Raumflotte der Terraner sowie diverser außerirdischer Rassen.

Zwei bis acht Teilnehmer splitten sich in zwei Parteien auf; die Anzahl der am Weltraum-Krieg beteiligten Einheiten (von flotten Jägern bis zu nicht so flotten Großkampfschiffen) ist dabei theoretisch nach oben hin offen. Aber ob Jäger oder Großkampfschiff, auf dem Spielfeld präsentieren sich die Geräte gleichermaßen spartanisch – als gerade mal zweckdienliche Pappchips. Es gibt ein Datenblatt für jeden Raumer, auf dem alle wichtigen Eigenheiten und technischen Daten (Schirmfeldstärke, Strukturfestigkeit, Beschleunigung, Anzahl und Power der Waffensysteme, Ausbildungsniveau der Besatzung usw.) vermerkt werden, auch eintretende Schäden an Hülle und Innenleben notiert man hier. Das Schicksal der Galaxis entscheidet sich nun rundenweise, wobei jeder Bewegungsphase zwei Kampfabschnitte folgen, nämlich pro Partei einer. Alle zwei Runden darf repariert werden, soweit die Schäden das Bordmittel-Niveau nicht überschreiten. Tja, und daß die Gefechte mit einem eingängigen Würfelsystem ausgeschossen werden, ist ja auch keine schlechte Nachricht.

Die Szenarien bieten vorgefertigte Situationen (etwa die frühen Auseinandersetzungen im Wega-System, die Rangeleien mit den Springern bei Beta Albireo usw.) samt festgelegter Siegbedingungen. Wem das nicht reicht, der bastelt einfach seinen eigenen Krieg der Sterne oder greift auf Ergänzungsbände wie „Die Raumflotte der Terraner II" oder „Das Ende der KUBLAI KHAN" zurück.

Perry Rhodan-Simulation

Spielmaterial: 46% – 48%
Spielregeln: 64% – 69%
Spielreiz: 72% – 76%
Besonderes: Die Ergänzungsbände kosten ca. 22,- DM und beinhalten z.T. auch Extrabögen mit Spielsteinen; für den Methankrieg müßt Ihr schon 89,- Maabks lockermachen.
Schwierigkeit: Für Fortgeschrittene
Preis: Je Basis-Set ca. 48,- DM
Bezug: Games In, Brienner Str. 54, 8000 München 2, Tel.: 089/5 23 46 66

Das Combatsystem

Unsere zweite Probe auf's Exempel wäre das (nur für sich allein zu spielende!) Basis-Set „Das Combatsystem", wo taktische Kämpfe Mann gegen Alien



simuliert werden. Die Unterschiede zum Raumkampfsystem beschränken sich jedoch auf's Nötigste: Natürlich fliegen die Astronauten hier nicht durch den freien Kosmos, sondern bekriegen sich auf den (in Quadrat-Felder unterteilten) Deckplänen von Beibooten oder interkosmischen Stützpunkten. Freilich gelten die Bewegungsdirektiven in entsprechend abgewandelter Form, selbstverständlich beziehen sich die Datenblätter nicht mehr auf Schiffe, sondern auf einzelne Personen, auch ist hier der Einsatz von übersinnlich begabten Mutanten möglich. Sonst aber funktioniert alles genauso oder doch sehr ähnlich – von den Schutzschirmen bis zur körperlichen Konstitution.

Umso erstaunlicher, wie ungenau das deutsche Regelwerk formuliert wurde! OK, der „Kollege" ist da auch nicht sooo viel besser, kann aber wenigstens mit vielen Beispielen aufwarten. Besonders schade, da doch just das Combatsystem mit seinen Möglichkeiten zur „Charakter-Erwürfelung" als Grundlage für ein in Arbeit befindliches Rollenspiel (der Vorstoß nach Andromeda) dienen soll. Ansonsten sind auch hier wieder weiterführende Zusatzszenarien erhältlich. Übrigens: Wer futuristische Auseinandersetzungen besonders strategisch mag, der sollte sich unbedingt das dritte Basis-Set, den „Methankrieg", zulegen!

Fazit gefällig? Bitteschr: Am besten sind die Spiele für versierte Strategen geeignet, am allerbesten natürlich für die eingefleischten „Rhodanisten" unter ihnen. Aufgrund der anfänglich etwas undurchsichtigen Regeln werden sich Neu-Strategen hier etwas schwerer tun, wenn sie dann noch auf aufwendiges Spielmaterial Wert legen, sollten sie vielleicht besser die Finger vom Großadministrator lassen …

Die Verlosung

Auch diesmal könnt Ihr wieder je eines unserer Rezensionsexemplare gewinnen, allerdings müßt Ihr dafür auch diesmal wieder eine Frage (richtig) beantworten: Wieviele Hefte umfaßt die PR-Serie bis jetzt – mehr als 1000, eher 1500 oder gar schon über 2000? Letztes Mal war übrigens der Herr Gagarin gefragt, für die aktuelle Antwort genügt ein Blick in den Kiosk Eures Vertrauens. Schnell auf ein Kärtchen malen und ab damit an folgende Adresse:

Joker Verlag
„Blackout"
Untere Parkstr. 67
8013 Haar

Im nächsten Heft bedienen wir die Rollenspieler unter Euch, haltet solange das Universum sauber! (jn)

GROSSE GRAFIK-COMPETITION

Wie gerne hätten wir zur Premiere unserer Leserkunst-Seite einen Tusch gespielt – aber eine Zeitschrift tut sich halt immer etwas schwer mit dem Sound. Deshalb in aller Ruhe: Hier sind sie, die ersten Beiträge zu unserer immerwährenden Grafik-Competition!

Die Ersten ...

werden bei uns bestimmt nicht die Letzten sein! Etwas prosaischer formuliert: Weil diese Seite ja schließlich zu einer feststehenden Einrichtung werden soll (vielleicht sogar zur „Zweirichtung", also auf einer Doppelseite?), sind wir auch weiterhin brennend an Euren Kunstwerken interessiert! Seien es nun Computergrafiken, Hand-Zeichnungen oder Comicstrips - Ihr dürft uns alles schicken, was Ihr selbstgestrickt habt und was sich für den Abdruck eignet (also keine Schneemänner etc.). Und was gibt's dabei zu gewinnen? Na, Ruhm und Ehre und zwar reichlich! Hier nun die allesentscheidende Adresse:

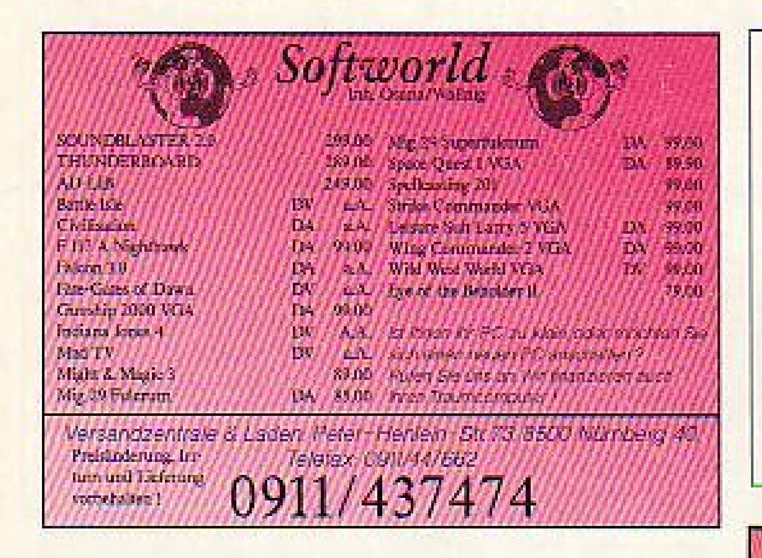
Joker Verlag
„Grafik-Competition
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Philipp Heroven aus Berlin hat den digitalen Pinsel geschwungen und uns mit diesem Doppelportrait von Ghost und Joker beglückt.

Den außerirdischen Joker-Leser verdanken wir Stefan Seifert aus Köln.

Der süße kleine Airbrush-Flitzer entstammt der Spritzpistole von Carsten Hoffmann aus Leopoldshöhe.

Dies ist zwar unser aller Larry, aber geschickt hat ihn nicht Al Lowe, sondern Rolf Oppenkowski aus Luckenwalde.



US-Public Domain · Shareware · Freesoft

Alle Angebote auf 5.25" (DM 3,-) · auf 3.5" (DM 4,50)

Lieferung auf Rechnung · Vorkasse · Nachnahme

Farbband-Recycling – Computer Leasing

Farbband Recycling ab DM 4,50

286/16 ab DM 62,85 monatlich
Drucker ab DM 27,34 monatlich

Fordern Sie unser komplettes Angebot gegen DM 3,- in Marken

EDB-SOFTWARE

US-Public Domain · Shareware · Freesoft
Knooper Weg 146 · W-2300 Kiel 1
Tel. 0431 - 56 62 64 · Fax 0431 - 56 67 67

HOT - STUFF = your Partner in Entertainment!

INH. O. Krüll & Partner · Postfach 2650 · 6231 Schwalbach/Ts. · VB = Vorbestellung möglich!!!

Spielepalette:	Anl.	ZOLL	PC	Spielepalette:	Anl.	ZOLL	PC
AD & D Collectors Edition	EA	beides	76,90 DM	Moupiti Island	DV	3,5	79,90 DM
Baby Jo go home	DV	beides	69,90 DM	Mig 29 Super Fulcrum	DA	beides	82,90 DM
Bards Tale Trilogie	EA	3,5	82,90 DM	Might & Magic 3	EA	beides	82,90 DM
Black Gold	DV	beides	69,90 DM	Mike Ditka Football	DA	beides	79,90 DM
Bundesliga Manager prof.	DV	beides	69,90 DM	Monkey Island 2	---	beides	V.B.
Castle of Dr. Brain	EA	beides	82,90 DM	Police Quest 3	DA	beides	82,90 DM
Civilization	DA	beides	82,90 DM	Project Prometheus	DV	beides	76,90 DM
Deathbringer	DA	beides	59,90 DM	Return of Medusa	DV	beides	76,90 DM
Earl Weaver Baseball 2	DA	beides	76,90 DM	Riders of Rohan	EA	beides	79,90 DM
Elvira 2	---	beides	V.B.	Romance of 3 Kingdoms	DA	5,25	82,90 DM
F 117 A Nighthawk	DA	beides	82,90 DM	Simpsons	DV	beides	69,90 DM
Games: Winter Challenge	DA	beides	79,90 DM	Shadow Sorcerer	EA	beides	69,90 DM
Gunship 2000	DA	beides	79,90 DM	Spellcasting 201	EA	beides	82,90 DM
Great Courts 2	DA	beides	82,90 DM	Spot	DA	beides	59,90 DM
Heart of China	DV	beides	82,90 DM	Terminator 1	DA	beides	82,90 DM
Immortal	DA	beides	82,90 DM	Terminator 2	DA	beides	76,90 DM
Indiana Jones 4: Fate of At.	---	beides	V.B.	Wing Commander 2	DA	beides	79,90 DM
Leisure Suit Larry 5	DA	beides	82,90 DM	Willy Beamish	EA	beides	82,90 DM

Hot Stuff ist Ihr spezieller Partner für die besten Spiele für den AMIGA & PC / ACHTUNG / NUR VERSAND!
Wir erledigen Ihre Bestellung innerhalb 48 Stunden, wenn Ware verfügbar / Preisänderungen vorbehalten!
Versandkosten 10,- DM / Vorkasse 5,- DM / Wenn Sie eine Preisliste möchten, rufen Sie uns an. / 31/01/92

MO-SO: 16.00 – 21.00 Uhr !! Hotline: 06196 - 483047 !!

PC-Fahrschule - Das Lernprogramm für Fahrschüler!!

Dieses Softwarepaket ist erhältlich auf 3,5" oder 5,25" Disketten und arbeitet auf jedem PC mit Festplatte und mindestens EGA-Grafikadapter. Komplette Funktionstastensteuerung. Ansprechende Grafiken. Aufteilung in 6 Kapitel. Anlehnung an die Amtlichen Prüfbögen und umfangreiches Fragenangebot zeichnen das Programm aus. Durch die Menüsteuerung können Sie dieses Programm ohne Vorkenntnisse sofort nutzen. **PC-Fahrschule DM 59,-**

Wenden Sie sich bei Fragen einfach an uns! Während der Geschäftszeiten sind wir auch telefonisch für Sie da!

8-Kanal Relais-Gerätesteuerplatine, Anschluß am Parallelport, bis 8 A belastbar, mit Zeitsteuersoftware .... DM 199,-
Disketten 5,25" 2D, 10 St. .... DM 9,-
Joystick QS 123 f. PC .... DM 29,-
Disketten 3,5" 2DD 10 St. .... DM 13,-
Mouse Pad .... DM 9,-

Versand gegen Vorkasse oder Nachnahme (+ 3,- DM)

G. Höhle & M. Faulstich Software, Am Anger 5
8058 Erding, Telefon 0 81 22 / 53 69

Impressum

Herausgeber
Michael Labiner (verantw.)
Chefredakteur
Michael Labiner
Leitender Redakteur
Oskar Dzierzynski
Redaktion
Brigitta Labiner (bl)
Richard Löwenstein (rl)
Max Magenauer (mm)
Joachim Nettelbeck (jn)
Werner Ponikwar (wp)
Freie Mitarbeiter
Carsten Borgmeier
Kate Dixon
Manuel Semino
Redaktionsassistenz
Uschi Freckmann
Art Director
Werner Regner
Layout
Werner Regner
Oliver Wunderlich
Fotografie
Oskar Dzierzynski
Comic
Werner Regner
Titel
Celâl Kandemiroglu
Anzeigenverkauf
Carsten Borgmeier
(Tel. 04221/88578)
Brigitta Labiner
(Tel. 089/4605822)
Anzeigenverwaltung
Regine Nelissen
Produktionsleitung
Brigitta Labiner
Satz
Satzstudio »Süd-West« GmbH.
8035 Planegg
Reproduktion
Profi-Studio
8000 München 82
Druck u. Gesamtherstellung
Druckerei Gerstmayer
A-3105 St. Pölten

Vertrieb
Verlagsunion, 6200 Wiesbaden für Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Erscheinungsweise
PC JOKER erscheint 2-monatlich, zum jeweils letzten Freitag des Vormonats.

Abonnement
Jahrespreis (6 Ausgaben): DM 40,- Ausland: DM 47,- Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit möglich). Einzahlungskonto: Postgiroamt München, Kto.Nr. 444714-806, BLZ 700 100 80.

Manuskripte
Manuskripte, Listings und Bauanleitungen werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den Publikationen des Joker Verlags. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angabe von Gründen zu kürzen oder nach eigenen Gutdünken zu verändern.

Urheberrecht
Alle in PC JOKER erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen vorbehalten. Reproduktionen jeder Art (Fotokopien, Microfilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Verlag und Redaktion
Joker Verlag Inh. Michael Labiner
Untere Parkstraße 67, D-8013 Haar
Tel. Verlag: (089) 463700
Tel. Redaktion: (089) 463823
Telefax: (089) 4604977

EDV-Service Ammersbek

Postfach 11 34
W-2075 Ammersbek
Tel.: 040/ 604 58 64
Fax :040/ 604 66 90

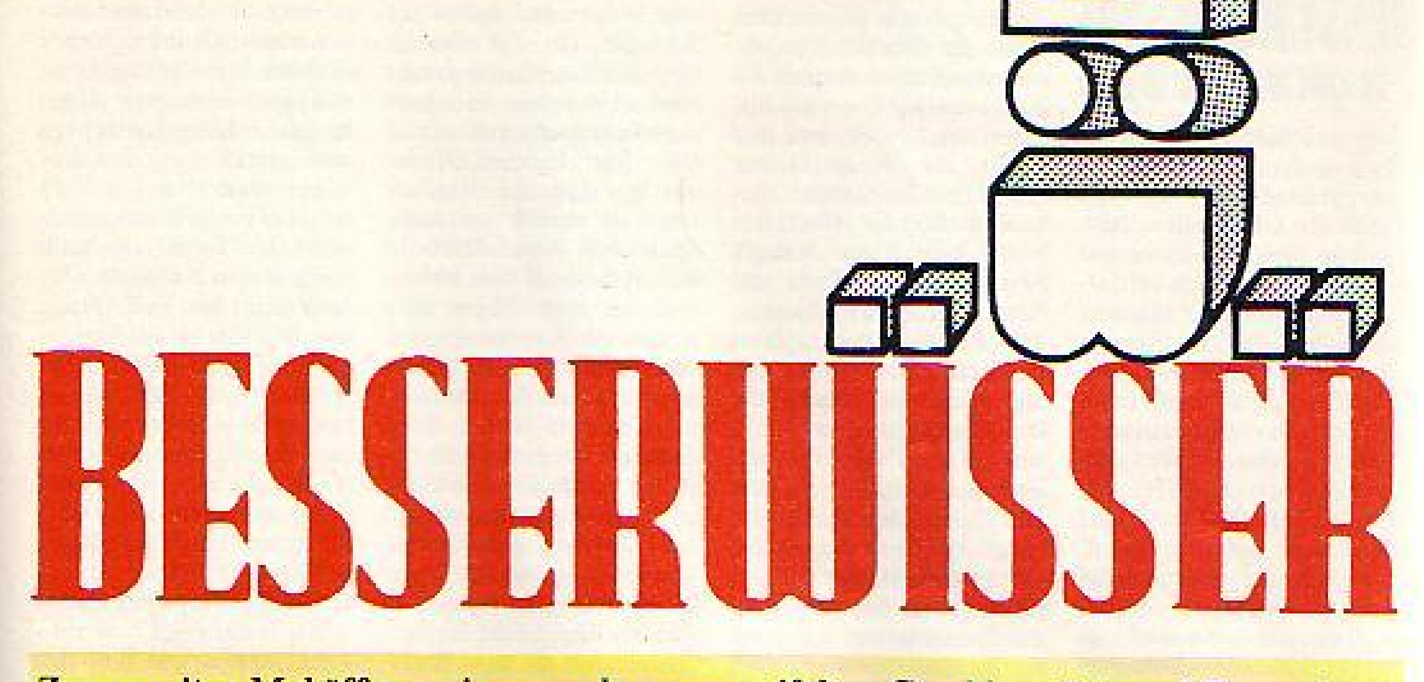
Soundblasterkarte DM 298.-

Katalog-Diskette kostenlos...

Wir führen Spiele für PC/AT & Shareware/PD

Tolle Spiele mit Super SOUND & GRAFIK

Wing-Commander II	DM 99.-	F-117A	DM 109.-
Indiana-Jones	DM 79.-	Monkey Island	DM 89.-
Heart of China	DM 99.-	und viele andere...	



Zum zweiten Mal öffnen wir nun schon verzweifelten Gamblern Tür und Tor, auf daß ihnen der Besserwisser mit Tips und Tricks in allen Spielefragen zur Seite steht. Und immer noch hoffen wir auf Eure tatkräftige Unterstützung, denn . . .

. . .auch heute rufen wir Euch wieder auf, uns alles „Besserwisser"-Taugliche zu schicken, seien es nun Komplettlösungen, Karten, Cheats, Tips oder auch Fragen zu allen nur denkbaren Spielen. Verfrachtet das Zeug hierher, egal ob per Post, Fax oder als Textfile auf Diskette. Nur schriftlich und vor allem leserlich sollte das Ganze bei uns eintreffen! Die Ausbeute des letzten Monats war ja schon nicht schlecht, aber Ihr könnt das sicher noch viel, viel besser, nicht wahr? Und Euer Geldbeutel kommt dabei auch nicht zu kurz: **Jeder veröffentlichte Beitrag wird mit knalligen 30 bis 200 Deutschmark belohnt**, je nach Umfang und Aktualität. Wir warten schon auf Berge von Postkarten, Briefen, Faxen und halbtoten Brieftauben, die hoffentlich schon morgen bei uns eintrudeln. Die Adresse? Kommt sofort:

Joker Verlag
Besserwisser
Untere Parkstr. 67
8013 Haar
Fax: (0 89)4 60 49 77

Gelöst:	Cheats zu	Tips und Codes zu
Police Quest III Spellcasting 201	Nightshift Rock´n Roll Sim Earth Wing Commander II	Baby Jo Battle Command Battle Isle Die unendliche Geschichte II Killing Cloud Logical The Immortal Wing Commander II

Police Quest III

Lösung

Carlo Leihmüller aus Bremerhaven ist ein wahrer Meisterpolizist – so schnell wie er hat keiner das neueste Sierra-Adventure entwaffnet. Wie immer gilt: Zwischendurch abspeichern, damit Ihr nach einem Fehler gleich wieder durchstarten könnt. Die Zahlen in Klammern sind die jeweiligen Arrestcodes, Autonummern etc., die Ihr bei manchen Aktionen in den Computer eintippen müßt.

Am ersten Tag muß Sonny Bonds langweilige Streifenarbeit verrichten. Geht ins Büro, nehmt die Notiz aus dem Körbchen und geht damit zum Briefing Room. Redet dort zuerst mit Pat, geht dann zum Rednerpult und

BESSERWISSER

lest das Briefing vor. Geht nun wieder zurück ins Büro, wo Pat bereits wartet. Nehmt nach der „Unterhaltung" den Antrag für eine Computer card und gebt diesen im dritten Stock ab. Ihr bekommt daraufhin das gewünschte Stück Plastik, holt Euch zusätzlich aus der Kammer im zweiten Stock die Batterien und die Lampe. Öffnet jetzt Sonny's Schrank (776) und krallt Euch die Lampe, das Notizbuch und den Stock. Die Batterien gehören in die Funzel. Geht jetzt in das Kellergeschoß, wo die blauweiße Bullenwanne nur darauf wartet, von Euch nach Aspen Falls kutschiert zu werden. Dort begebt Ihr Euch nach rechts zum nackten Mann, dem Ihr nach seinem Angriff Schlüssel und Ausweis aus den Klamotten klaut. Werft die Schlüssel ins Wasser, daraufhin kommt der Mann aus dem Wasser, und Ihr könnt ihn mit einem dezenten Stockschlag locker betäuben. Legt ihm jetzt die Handschellen an, führt ihn ab und fahrt zum Gefängnis. Bevor Ihr dasselbe betretet, legt die Waffe ins Schließfach. Gebt jetzt den Ausweis des Mannes ab, durchsucht ihn und hinterlegt auch das gefundene Messer (05150). Nehmt jetzt wieder die Handschellen bzw. die Waffe und fahrt zum Highway, wo Ihr zuerst mit Officer Pat, dann mit der Frau und schließlich wieder mit Pat redet. Stellt keinen Strafzettel aus! Fahrt jetzt den Highway entlang, tippt aber die Nummer des ersten zu schnellen Sheriff-Autos nur in den Computer ein (12896). Das zweite (34567) verfolgt Ihr mit Blaulicht und vergebt ein nettes, kleines Strafmandat (22349). Den langsamen Kübel (22776) stoppt Ihr ebenfalls, um der Staatskasse etwas Gutes zu tun (21654). Ganz knüppeldick bringt's der betrunkene Fahrer: stoppen, Alkoholtest machen, Hände auf den Wagen legen lassen und Handschellen anlegen. Nehmt ihn mit zur Wache, wo Ihr wieder Eure Waffe abgebt, dem Mann die Handschellen abnehmt und einen zweiten Alkotest macht. Leert die Taschen des Typen aus und steckt ihn hinter Gitter (23152). Daraufhin bekommt Ihr die Nachricht vom Überfall auf Sonny's Frau. Greift die Waffe und fahrt zum Tatort. Steigt in den Krankenwagen, fahrt mit zum Krankenhaus und legt. Marie ihre Kette um! Dann zurück zum Tatort, redet mit dem Reporter, der sich daraufhin entschuldigt und Euch seine Karte gibt. Hebt den Bronzestern auf, und ab nach Hause.

Am zweiten Tag nehmt Ihr die Spieldose mit ins Büro, wo Ihr den Reporter anruft (Tel.Nr. siehe Visitenkarte). Holt Euch jetzt Auskunft sowohl über den (zum Anschlag auf Marie ähnlichen) Fall 199-137 und den Stern. Der Computer gibt einen Hinweis auf Fall 199-124. Gebt den Stern zur näheren Untersuchung ab. In einer automatischen Sequenz fahrt Ihr zu Marie, der Ihr ein paar Rosen besorgt. Fragt unten nach der Zimmernummer und gebt Marie die Rose und die Spieldose. Jetzt dürft Ihr sie küssen, dann nichts wie ab nach Hause.

Der dritte Tag beschert Euch eine Nachricht am Eingang Eures Hauses. Lest diese und fahrt zur angegebenen Adresse. Sprecht dort mit Carla, nachdem Ihr Euch ausgewiesen habt. Kettet sie mit den Handschellen an den Einkaufswagen, damit sie mit ins Büro kommt. Gebt Ihr das Lunchpaket zum Essen und macht nach ihren Angaben eine Computerzeichnung des vermutlichen Täters; der Rechner identifiziert den Mann als Steve Rocklin. Bringt nun Carla zurück, aber vergeßt die Handschellen nicht.

Tag Nummer vier läßt wieder eine Nachricht am Eingang liegen. Mitnehmen und dann mit dem Streifenwagen zum Gericht, als Zeuge. Dazu braucht Ihr die Calibration card. Gebt diese vor Gericht als Nachweis für eine Strafanzeige ab – der Angeklagte wird verurteilt. Inzwischen telefoniert Pat, Ihr geht währenddessen zu ihrem Wagen und nehmt die Schlüssel aus der Tasche. Der Schlüsseldienst fertigt Nachschlüssel an. Geht jetzt zum Rekrutierungsbüro und weist Euch bei dem Officer aus, legt dann die Originalschlüssel zurück ins Auto. Nach dem Anruf fahrt Ihr zum aktuellen Tatort. Nehmt dort aus dem Wagen alles Nötige zur Spurensuche mit. Seht Euch das Opfer genau an, vor allem die Tätowierung unterm Hemd! Tragt diese in Euer Notizbuch ein, sichert auch das Schwarze unter den Fingernägeln und den Ausweis des Opfers. Von dem Autowrack kratzt Ihr ein wenig Lack ab. Zurück im Büro könnt Ihr Pats Schreibtisch mit dem Nachschlüssel öffnen. Seht Euch daraufhin die Akte 199-145 im Computer an. Nehmt die Notiz vom Eingang und gebt alle Gegenstände, die Ihr mitgenommen habt, zur Untersuchung ab. Besucht jetzt wieder Marie im Krankenhaus, nehmt eine Rose mit und fragt nach der Zimmernummer. Nach dem Studium des Krankenblattes und der Untersuchung des Tropfes müßt Ihr sofort die Krankenschwester über den Rufknopf alarmieren. Dann nach Hause.

Am fünften Tag fahrt Ihr wieder ins Büro, um nach einem Zusammenhang zwischen den verschiedenen Fällen zu suchen. Im Computer könnt Ihr mit Hilfe der City-Map alle vier Tatorte kennzeichnen (280W / Palm, 392S / 6th, 341E / Rose, 376W / Rose), was zusammen ein Pentagramm ergibt – zumindest fast, der fehlende fünfte Punkt weist auf einen möglichen nächsten Tatort hin. Ruft den Dispatcher an und geht in den dritten Stock, wo Ihr den Sender aus der Schublade nehmt. Gegenüber vom Briefing ist der Raum des Psychiaters, seht dort die Akte von Pat ein. Fahrt dann zum möglichen Tatort, wo ein verdächtiges Fahrzeug steht. Kratzt wieder ein wenig vom Lack ab und bringt den Sender am Wagen an. Danach betretet Ihr das Lokal, aber immer schön die Waffe im Gürtel bereit halten! Redet die Billardspieler an, der eine wird dann schießen und mit seinem Wagen flüchten. Die Verfolgung ist null problemo, vor allem weil der Schlingel unterwegs verunglückt. Legt am Unfallort vorsichtshalber noch ein paar Fackeln aus, untersucht den Toten und krallt Euch dessen Schlüssel. Öffnet damit den Kofferraum, wo Ihr fünf Kokainbeutel findet. Zurück im Büro lest Ihr die Notiz: Der Doktor bittet um einen Besuch. Lest am schwarzen Brett des Krankenhauses seine Nachricht und fahrt nach dem obligaten Besuch bei Marie wieder nach Hause.

Der sechste Tag bringt Euch einen Anruf des Coroners – fahrt dorthin und holt den Ring, das Buch und die Kette im Briefumschlag. Ab ins Krankenhaus. Wenn Ihr 10 Punkte mehr, aber ein Happy-End weniger erreichen wollt, dann hängt Marie die Kette um den Hals, sonst eben nicht – dafür erwacht sie aus dem Koma. Fahrt jetzt zu dem Feuer. Nehmt den Untersuchungskrempel mit, im Haus findet Ihr ein Foto. Im benachbarten Raum nehmt Ihr die Haare und das Blut aus dem Teufelskreis von brennenden Kerzen. Anhand des einen Fotos läßt sich der Täter im Rekrutierungsbüro ermitteln, Sonny bekommt vom Computer eine Akte ausgedruckt. Laut dieser hat Pat (die gerade telefoniert) nur vier der fünf Kokainbeutel abgegeben. Gebt den Ring, das Buch und die Haar- bzw. Blutproben zur Untersuchung ins Labor und laßt Euch dann die Akte des Mörders vom Psychiater geben. Im zweiten Stock müßt Ihr nun die Papierrolle ins Klo spülen; die unvermeidliche Verstopfung meldet Ihr dem Reiniger. Jetzt könnt Ihr ungestört den Damen-Umkleideraum betreten und Pats Schrank öffnen. Dort liegt ein Beutel Kokain, das ist gemein, und das melden wir dem Captain. Jetzt fahrt Ihr zu der Adresse auf dem Foto (522W / Palm). Dort klopft Ihr zunächst an die Tür, müßt aber wieder unverrichteter Dinge abziehen. Vor Gericht bekommt Ihr



einen Durchsuchungsbefehl mit Hilfe des Fotos und des Zeitungsartikels vom Coroner. Fahrt jetzt nochmal zu o.g. Haus und klopft wieder an. Tja, niemand macht auf, also nichts wie zurück zum Gericht und Räumkommando angefordert. Bei der neuerlichen Rückkehr ist das Haus bereits von bewaffneten Leuten umstellt, die hurtig das Haus stürmen und dabei einen Mann erschießen. Wenigstens den zweiten Mann können sie gefangennehmen und mit Handschellen dingfest machen. Inzwischen ist ein Polizeihund eingetroffen, der mit seiner Spürnase eine Fernbedienung erschnuppert. Aber nicht für den Fernseher, nein! Sondern über Kanal acht und den Kamin wird der Zugang zu einem geheimen Raum frei! Mit der gezogenen Waffe begibt sich Sonny in den Raum, wo er einen im Hinterhalt stehenden Mann erschießen muß. Pat tut, als ob sie helfen wollte, zielt aber auf Sonny. Ein Polizist kann Sonny jedoch retten.
Einige (ältere) Versionen von Police Quest III spulen trotz dieser 100%-Lösung die Endsequenz nicht ab – Fehler im Programm! Bei uns hat erst eine zweite (bzw. dritte) Installation auf Festplatte Abhilfe geschaffen.

Spellcasting 201 – The Sorcerer's Appliance

Lösung

Gregor, der Meistermagier, hat als Erster das neueste Zauberer-Epos aus dem Hause Legend bezwungen. Sein Lösungsweg ist aufgeteilt in die zwei „Simulationen" und die verschiedenen Tage. Da das Adventure quasi in Echtzeit abläuft, ist es wichtig, alle Schritte in der richtigen Reihenfolge und vor allem zum genannten Zeitpunkt zu erledigen. Zwischenspeichern nicht vergessen! Spellcasting ist vollgepackt mit englischsprachigen Wortspielen, die nicht oder nur schwer ins Deutsche übersetzt werden können – einige holprige Stellen im Lösungstext müßt Ihr darum in Kauf nehmen. Zaubersprüche sind immer komplett großgeschrieben. So, vorbereitet seid Ihr nun, viel Spaß also beim Zaubern, und spielt den Meistern nicht zu viele Streiche…

Das Spiel beginnt mit der ersten „Simulation", der Hexenküche eines imaginären Meisters. Hier nehmt Ihr alle nur greifbaren Gegenstände an Euch und macht der Banane mit dem PRENT-Spell Beine. Sobald sie zurückkehrt, teilt Ihr sie mit dem Messer, viele Früchte füllen nun den Bottich mit Wasser. Ihr geht inzwischen nach oben und nehmt das Paket an Euch. In der Schachtel befindet sich ein Zauberspruch. Schachteln dieser Art werden Euch im Spiel oft begegnen, durch Öffnen derselben werden die Spells immer sofort in das Spellbook aufgenommen und zur Benutzung freigegeben. Wartet jetzt, bis der Bottich gefüllt ist, und laßt die Bananen mit dem DAIQUIRI-Spell wieder verschwinden. Ende Simulation eins.
Die zweite Simulation muß erst im späteren Verlauf des Spiels gelöst werden: Geht zuerst nach Westen, dann nach Norden. Holt die Schachtel aus dem Stumpf und öffnet sie, Ihr müßt aber Euer Spellbook bei Euch haben! Geht nach Norden, dort in die „Shirne" und runter. Greift Euch das Gold, öffnet die Schachtel, holt Euch wieder das Gold. KWELPt das Fresko. Jetzt zum Schiff, wo Ihr dem Monster Euer Gold vermacht. YUHPEEt das Monster und gebt wieder Euer Gold ab, dann rauf aufs Schiff. Ende Simulation zwei.
Am Sonntag befindet Ihr Euch im Simulationsraum, geht gleich in das Stadion, dort runter in den Umkleideraum und krallt Euch die Tasche. Danach begebt Ihr Euch in die eigene Studentenbude, die sich im ersten Stock im zweiten Haus ganz links oben (= Hu Delta Fart) befindet. Dort öffnet Ihr den Umschlag und lest den Brief. Weiter geht's in der Cafeteria, wo Ihr die Kasserolle an Euch nehmt. Bald ist es 9.00 Uhr, genau jetzt müßt Ihr beim Haus des Direktors Otto Tickingclock sein, die Tür öffnen und den DEPLUMIT-Spell klauen. Schlüssel nicht vergessen! Kehrt danach wieder in die eigenen vier Wände zurück und gönnt Euch ein Schläfchen.
Montags geht Ihr nach der Begrüßungszeremonie zunächst zurück in Euer Zimmer und nehmt das Spell- bzw. das Notebook sowie den Schlüssel. Einen Stock tiefer findet Ihr den Sextanten und den PISEKS-Spell (in der Trophäen-Schachtel). Nun geht Ihr in den Ivorytower, dort in den Keller. Mit dem Schlüssel läßt sich die Tür zum alten Laboratorium öffnen. Dort baut Ihr erstmal alle herumliegenden Gegenstände an das Sorcerer's Appliance („Attach all to…"), das auf einmal scheppert, rumpelt und raucht – und funktioniert! Legt alle Gegenstände ab, bevor Ihr beide Knöpfe drückt und das Appliance betretet. Dort wird der Power Dial auf eins und der Color Dial auf weiß gedreht, dann der Hebel gezogen. Verlaßt jetzt sofort den Raum, um ihn nach Zischen und Rauchen wieder zu betreten und den Diamanten zu nehmen. Jetzt noch ganz flott die im Laboratorium herumliegenden Gegenstände aufgesammelt, dann nicht's wie ab in die Student Union, dort in das WC. Mit dem Diamanten läßt sich die Glasbox aufschneiden, krallt Euch den WOOSH-Spell und das How-to-Book. Steigt nun zur Statue hinauf (eventuell öfter probieren), WOOSHt die Statue, um auf deren Kopf klettern zu können, und klebt dort den Schnurrbart an. Jetzt dreimal runter, nehmt die Zange aus dem Uhrwerks-Raum und baut diese an die Appliance. Jetzt müßt Ihr eine Weile warten, nämlich bis Ihr im Alchemy-Lab an der Spätnachmittags-Stunde teilnehmen könnt. Während des Unterrichts läßt der Professor einen Schlüssel fallen, den Ihr natürlich gleich einkassiert! Nach dem Ende der Stunde lest Ihr Eure Notizen nochmal durch, Ihr solltet jetzt Eisen in Kupfer verwandeln können. Wie das geht? Ganz einfach: Zuerst die Flaschen mit EWC-1, MTC+, Transelerator und Transtop öffnen, zweimal EWC-1, MTC+, schließlich Transelerator in die Schüssel geben und warten, bis das Metall kupfern schimmert. Nun sofort Transtop dazu. Nehmt das Kupferstück, wartet bis 9.00 Uhr und gönnt Euch in Eurem Zimmer eine Mütze voll Schlaf.
Am Dienstag geht Ihr nach der allmorgendlichen Begrüßung wieder auf Euer Zimmer und nehmt das Spellbook bzw. das Kalbfleisch („Veal"). Nun zur Appliance, dreht den Power-Dial auf zwei, den Green-Dial auf Bush und drückt den rechten Knopf. Zieht nun wieder am Hebel und verschwindet, geht wieder rein und nehmt den Strauch. Zwei Stockwerke weiter oben, im Alchemy-Lab, besorgt Ihr die blaue Flüssigkeit. Danach öffnet Ihr im Büro von Prof. Moldybreadcrust dessen Schreibtisch, dort die Schachtel. Jetzt geht's nach Tappa Kegga Bru, wo Ihr die Kasserolle untersucht. Die Larve betört Ihr mit dem PISEKS-Spell, begebt Euch nun wieder hinab. Jetzt wird die blaue Flasche geöffnet, der Strauch geschüttelt und das Maskottchen mit dem SRINKO-Spell verzaubert, solange, bis es Körpergröße erreicht hat und wir es schließlich befreien. Das Manhole wird geFRIMPt, dann geht's hinab in den Untergrund. Jetzt nach Osten, dann nach Südosten. Hier drückt Ihr den dreieckigen Knopf und wandert weiter nach Norden. Hier wird die trapezförmige Taste gedrückt, anschließend marschiert Ihr weiter nach Osten

Auf nach Weinheim
an der Bergstraße
Der weiteste Weg lohnt sich!
MN-HobbySoft
Amtsgasse 3, 6940 Weinheim
Tel. 06201/181201
Parkplatz am Museum
(ausgeschildert)
Mo.-Sa. 9.30-12.30
Mo., Di., Do., Fr. 14.30-18.00
Riesenauswahl, tolle Preise, täglich Neuheiten, ständig Sonderangebote.
Computerspiele
Module
Software zum Anfassen, alle Systeme, großer Parkplatz, leicht zu finden.
Jetzt auch im
Topware-Computercenter
Leninallee 168
O-4020 Halle
Auf nach Halle

PD- und Shareware zum Sonderpreis
★ ca. 9000 Disketten im Angebot ★ 2000 deutsche ★ über 300 Spiele ★ 20 Serien ★ jede Kopie nur 2,50 DM ★ KATALOGDISKETTE KOSTENLOS ★
Aktuelle Angebote
(jedes Paket enthält 5 Disketten)
VGA-Spiele-Paket 1
Hongkong Mahjong ★ Strategy ★ Conquest ★ Commander Keen ★ Emperor
VGA-Spiele-Paket 2
Battle Ship ★ Mine Field ★ Super Blast ★ Captain Comic ★ Chinese Checkers (Halma)
MONOCHROME-Paket
Mah Jongg ★ Super Blast 1 ★ Spacestar ★ Galactic Empires
Deutsches Spiele-Paket VGA
Tablut ★ Grauzone ★ Super Kniffel ★ Mensch ärgere Dich nicht ★ Salix
Deutsches Spiele-Paket MONO
Kniffel ★ Spacestar ★ Robot I und II ★ NYET II (Tetris Clone) ★ Tennis Coach
Jedes Paket nur 29,00 DM (incl. Porto/Box/Anleitung ★ alle Formate)
Bestellungen an: Reimund Lube
★ EDV Groß- und Einzelhandel ★
Freiheitstr. 25 ★ W-5800 Hagen 5 ★
★ Tel. 0 23 34 / 12 98 ★
★ Fax 0 23 34 / 12 10 ★

und Südosten, wo Ihr wieder eine Schachtel findet. Ab nach Süden. Betretet das Haus des Präsidenten, geht hinauf, laßt die blaue Flüssigkeit liegen und geht wieder runter. Nehmt das Gurtgeschirr („Harness") und baut es an die Appliance. Wartet nun bis neun Uhr und legt Euch zu Hause schlafen. Mittwochs führt der erste Weg mal wieder zur Appliance, wo Ihr den grünen Knopf auf Moos dreht. Drückt die Knöpfe so, daß es auf feuchtem Felsgrund gedeihen kann. Nun noch den Hebel ziehen und raus. Gleich wieder rein, nehmt das Moos und dreht den Power-Dial auf drei. Jetzt die Knöpfe in der Reihenfolge rot, rot und grün drücken, Hebel etc. und raus. Da hüpft nun ein Eichhörnchen herum, mit dem Ihr jetzt wieder in das Alchemy-Lab geht und die Schüssel mitnehmt. Das Hörnchen muß sich übergeben, also zeigt ihm die Kalbfleisch-Kasserolle. Das Erbrochene packt Ihr zusammen mit dem Moos in die Schüssel, geht in den Musikraum und holt das Horn. Jetzt nichts wie ab in den Umkleideraum, wo Ihr mal wieder das Manhole FRIMPt, hinuntergeht und bis spätnachmittags wartet. Danach begebt Ihr Euch zum Swimmingpool und wartet, diesmal bis 7.10 Uhr. Jetzt könnt Ihr den Zaubertrank einnehmen und den SONG OF HEAT spielen. Wandert nach Norden, krallt Euch das Tortenmesser und bringt es an der Appliance an. Jetzt warten wir wieder bis neun und schlafen und schlafen…

Donnerstags greift Ihr Euch das Spellbook, das How-to-Book und den Kupferklumpen aus dem Alchemy-Lab. Geht im Haus des Präsidenten in Hillarys' Raum, öffnet den Schreibtisch und nehmt die Kutte. Jetzt wandert Ihr wieder zur Appliance, aber vorher alles fallenlassen! Den Power-Knopf auf vier stellen, die restlichen Knöpfe sind egal, Hebel betätigen und raus. Nun nehmt Ihr wieder alles auf und gebt Eve die Kutte. Sie muß uns jetzt in das Pub in der Student-Union folgen („Eve, follow me"). Nehmt die „Alkoholpille". Jetzt verlaßt die Uni in Richtung Osten, bis Ihr auf die Gates of Barmaid stoßt. Jetzt südwärts, wo Ihr das How-to-Book lesen und daraufhin dem Mann einen Zettel geben müßt. Nun zur „Wet whistle common", dort in das „Melta Loin", wo Ihr die Seide bekommt. Im „Pigga Kau" gibt's das Tischtuch. Jetzt in den Nähraum, wo Ihr Eve die Seide gebt. Sollte sie nicht mit dem Nähen beginnen, fragt sie nach Eurem Umhang („my cloak"). Wieder zurück in der „Common" PISEKt Ihr den Schößling, dann rauf. FOGWACKA. Repariert die Dusche, eilt dann nach Westen und öffnet die Tür. Gebt Eve die Alkohol-Pille und die Einladung, geht nach Norden und wartet, bis die Partie beginnt. Nun müßt Ihr Eve das Seil verknoten („Eve, cross rope") bzw. die Pille in die Schüssel geben lassen („Eve, put pellet in bowl"). Geht nach Süden, holt Euch das Strumpfband und kehrt zur Uni zurück. Befestigt das Strumpfband an der Appliance. Legt Euch nach dem Einstand schlafen.

Nehmt am Freitag das Spellbook, das Grünzeug und das Bettlaken an Euch, geht in der Cafeteria hinauf und drückt den grünen Knopf. Betretet die Appliance und stellt den Power-Knopf auf fünf, den rechten Knopf auf sieben und den linken auf G. Es folgt die Szene mit dem Hebel, aber bleibt diesmal in der Appliance! Nehmt jetzt nur noch das Spellbook und verlaßt die Uni. Jetzt müßt Ihr ein paarmal nach Westen gehen, bei der Stadt angelangt, wendet Euch gen Norden. Benutzt den DEPLUMIT-Spell innerhalb des „Shirne", nehmt das Gold und die Schachtel. Öffnet sie. Geht jetzt in die Kneipe und gebt Lola das Gold, dafür bekommt Ihr ein Ticket und eine Münze. Gebt der Palastwache das Ticket, damit sie Euch reinläßt. Die Queen wird so um ca. 13.00 Uhr auftauchen, „moon her". Verstopft den Abfluß mit dem Stöpsel und dreht das heiße Wasser auf. Wascht die Münze im Wasser, und KWELPt sie. Nehmt die „Bubblewand" und geht zurück zur Uni. Bringt diese jetzt an der Appliance an, laßt all Eure Mitbringsel fallen und drückt beide Knöpfe. Nach der großartigen Rede des „Enemy" könnt Ihr die Appliance betreten und den Hebel ziehen. Nehmt jetzt wieder alle Gegenstände an Euch und UGUGOOWAHt. FRIMPt nun wieder das Manhole und geht hinab, dann nach Südosten bzw. Süden. Jetzt rauf in die Cafeteria. Schiebt die Karre zweimal nach Norden, packt den Körper darauf und bedeckt ihn mit dem Laken. Streut jetzt noch Laub darauf und schiebt die Karre südwärts. Holt Euch jetzt wieder die „Bubblewand" vom „Enemy", auf den Ihr aber einen Moment warten müßt. Danach schiebt Ihr den Wagen weiter nach Süden. Jetzt den Karren noch eben DEPLUMITen, dann runter, wo Ihr das Teil in den östlichen Raum der Towerhall verfrachtet. Jetzt wird DEPLUMIT auf die Karre und Euch selber angewendet, dann geht Ihr zur Appliance und befestigt dort das Fließ. Schiebt den Karren rein, dreht den Power-Dial auf sechs, zieht den Hebel und verflüchtigt Euch. Kaum zu glauben, aber das war's denn auch schon, jetzt könnt Ihr Euch in Ruhe die Endsequenz ansehen.

Baby Jo

Mit folgenden Levelcodes könnt Ihr den süßen, kleinen Fratz noch schneller nach Hause begleiten:
The Caves: YOUPI
Picknick: GLOUP
Home: MUMMY

Battle Command

Ein paar allgemeine Tips können PC-Panzerfahrer eigentlich immer brauchen, gelle? Hier sind sie: Zunächst sollte Euer Mauler nur mit Waffen vollbepackt in den Kampf scheppern, denn die Bordkanone allein wirkt kaum panzerknackend. Wichtig ist es,

immer in Bewegung zu bleiben (vor allem wenn Feinde auf dem Radar auftauchen!), denn so werden Euch die Schüsse des Gegners meist verfehlen. Gefährlich sind Luftangriffe, allen Fluggeräten also sofort die Flügel stutzen! Am schnellsten kommt man auf Straßen voran; aber Vorsicht, denn genau hier lauern die meisten Gegner! Besser mal einen Umweg durchs Gelände wagen, als am zerstörten Mauler zu verzagen…
Ein kurzer Blick auf die Karte von Zeit zu Zeit hilft Irrfahrten zu vermeiden, vor allem wenn Ihr gleich nach dem Erscheinen derselben in den Pausenmodus geht, um das Gelände in Ruhe zu studieren. Sollten sich zur Abwechslung mal Dutzende Feinde um Euch rum tummeln, dann kann die Außenansicht unter Umständen wieder für Durchblick sorgen, vor allem wenn der Zoom aufs Minimum eingestellt ist. Soweit sollte man es aber gar nicht erst kommen lassen, schließlich lassen sich die Panzer auch durch Berge auf Distanz halten…

Battle Isle

Dank unserer Paßwörter dürft Ihr nicht nur an den 32 vorgegebenen Schauplätzen Euer strategisches Geschick beweisen, sondern bekommt noch zwei Extrakarten für den Duo-Modus dazu!
Ein-Spieler-Modus:
02: Phase
03: Exoty
04: Mount
05: Fight
06: Rusty
07: Fifth
08: Vesuv
09: Magic
10: Space
11: Valey
12: Testy
13: Terra
14: Slave
15: Never
16: River
Zwei-Spieler-Modus:
02: Ghost
03: Gamma
04: Marss
05: Eagle
06: Metan
07: Foton
08: Polar
09: Tiger
10: Snake
11: Zenit
12: Donnn
13: Vesta
14: Oxxid
15: Demon
16: Giant
17: Europ
18: Storm

Die unendliche Geschichte II

Nicht gerade das beste Plattformspiel aller Zeiten, aber mit den entsprechenden Paßcodes wird Bastians' Reise durch Fantasien wenigstens nicht sooo strapaziös…
Level 2: PZDBQZG
Level 3: PJABXIZ
Level 4: PJBIZIE
Level 5: GQJIIIJ

Logical

Nur echte Meistergrübler dürften bei diesem Game in den Genuß aller 100 Level kommen, für alle anderen haben wir sämtliche Paßwörter zusammengekratzt:

```
 1 - WELCOME            34 - VENI VIDI VICI     67 - HIGH SPEED
 2 - THE OTHER SIDE     35 - WE LIKE IT         68 - ALEXANDRIA
 3 - QUADRI QUADRA      36 - FOREVER HERE       69 - RUNNING TEARS
 4 - STONE ROAD         37 - WONDERLAND         70 - HER RAINBOW
 5 - NICE COLORS        38 - THE SNARE          71 - WALK IN CREAM
 6 - MORE COLORS        39 - CURE IT            72 - TOUCH HER
 7 - REAL FUN           40 - SUN IS SHINING     73 - SHADOWLAND
 8 - PINK AND PINK      41 - A RAINBOW          74 - JACK IN BAG
 9 - GREEN PATH         42 - ARROW ROAD         75 - VITAMIN C
10 - BAD DIRECTION      43 - TURNING WHEELS     76 - STUNT BALL
11 - DONT PANIC         44 - ACCELERATION       77 - MIRROR LAND
12 - COLORMANIA         45 - THE PRESIDENT      78 - ACE QUEST
13 - REFRESHMENT        46 - HE IS MISSING      79 - BOA BOA BOA
14 - FULL MOON          47 - PICKNICK TIME      80 - DA DA DA
15 - RUNNING BALLS      48 - WHO IS CALLING     81 - HAUNTED HOUSE
16 - GREEN RIVER        49 - ANCIENT ART        82 - THE SECRETS
17 - TWO ISLANDS        50 - SHE IS GONE        83 - SMILING JOKE
18 - MORE ISLANDS       51 - LOGISTIC           84 - CHILDREN GO
19 - TIMES CHANGE       52 - TURNING COLORS     85 - IT IS ATLANTIS
20 - OTHER THINGS       53 - PARAMOUNT          86 - ON THE ROAD
21 - BE HONEST          54 - THE LADDER         87 - BLUE IS FIRST
22 - BLUE N VIOLET      55 - BACK IN RED        88 - WOLFS MOON
23 - THREE PATHS        56 - TREASURE ROOM      89 - WILD CHINA
24 - DANGEROUS          57 - DONT WANT THAT     90 - ITS LOGICAL
25 - THE WANDERER       58 - THE FREE FALL      91 - SHE COMPARES
26 - SECRET CHAMBER     59 - CORRADO BEACH      92 - BIG MOUNTAINS
27 - FALCONS FLIGHT     60 - MORE POPCORN       93 - TOMORROW
28 - BLUE ANGEL         61 - WILD AT HEART      94 - TELEPORTER JAM
29 - FAR THUNDER        62 - THE DARK AGE       95 - LEVER SUNLIGHT
30 - A SIMPLE ONE       63 - DIMLIGHTS          96 - NEW EXODUS
31 - BLUE VELVET        64 - THE FIFTIES        97 - THE PEACEPIPE
32 - PARADISE I         65 - PICTURE OF HER     98 - FINAL SURPRISE
33 - CLASSIC ART        66 - GORDIAN KNOT       99 - WHITE MIAMI
```

BESSERWISSER

Level 6: GIBXBSE
Level 7: GIBXSSL
Sebastian Braun hat's rausgefunden.

Killing Cloud

Der Nebel enthüllt sie nur langsam… die Codes für die ersten paar Aufträge:
Mission 2: AQQFG7ER
Mission 3: 2QQ8GCEU
Mission 4: QHJ8RCEJ
Mission 5: 3ZZ3GWET
Mission 6: XQQ3RWE7
Mission 7: 4QQ1RWC2
Mission 8: WQQ1RWXU
Mission 9: 6QQTGDEQ
Mission 10: C66FGDC3

Nightshift

Erik Weber hat bei diesem netten Lucasfilm-Game mal eben MPICKLE in die Highscoreliste eingehackt, prompt hat er jeden Level automatisch geschafft (auch wenn er viel zu wenig Spielzeug-Darth Vaders produzierte).

Rock 'n' Roll

Frischgebackene Besitzer der neuen Rainbow Arts-Soundkarte bekommen dieses Game gratis dazu, Grund genug, doch mal COUNTRY als Spielernamen einzutippen. Schon tut sich ein famoser Jukebox-Modus auf, gerade richtig, um den PC-Soundman mal anzutesten. Dank sei unserem fleißigen Erik Weber.

Sim Earth

Sebastian Braun ist ein eifriger Weltenerschaffer, als solcher berichtet er uns, daß man doch einfach mal während des Spiels JOKE oder SMOOTH eingeben sollte, um einen versteckten Gag der Programmierer zu entdecken…

The Immortal

Wahre Magier brauchen sie natürlich nicht, Zauberlehrlinge aber schon, die Levelcodes zur
2. Ebene: 2f9fd10006f70
3. Ebene: dabd921000e10
4. Ebene: 973f931001eb0

GALAXY

A.T.P.	99.-
ADLIB SOUND CARD	149.- ☆
ADV.GRAVIS JOYSTICK	99.-
AIR COMBAT ACES	99.-
BAD BLOOD	35.- ☆
BLUES BROTHERS	79.-
BUNDESLIGAMAN.PRO.	89.-
CARRIER COMMAND	34.- ☆
CHIPS CHALLENGE	69.-
CHRASH COURSE	35.- ☆
CHUCK Y.AIRCOMBAT	79.-
CHUCH YEAGER AFT	29.- ☆
COMMAND HQ	89.-
ELITE PLUS	99.-
EYE O.BEHOLDER	99.-
F117A NIGHTHAWK	99.-
GUNSHIP 2000	99.-
JETFIGHTER II	99.-
JOHN MADDEN FOOTB.	29.- ☆
KAISER	119.-
KHALAAN	29.- ☆
KATHEDRALE	99.-
LEISURESUIT LARRY V	109.-
LEMMINGS	89.-
LINKS	99.-
-COURSE je	49.-
LOGICAL	69.-
M1 TANK PLATOON	99.-
MARIO ANDRETTI	69.-
MEGATRAVELLER II	89.-
MIGHT & MAGIC III	99.-
M.U.D.S.	35.- ☆
NO GREATER GLORY	89.-
NORTH & SOUTH	34.- ☆
OUT RUN	25.- ☆
PGA TOUR GOLF PLUS	99.-
-PGA COURSE	45.-
POLICE QUEST III	109.-
POOLS OF DARKNESS	89.-
POPULOUS	34.- ☆
-PROMISED LANDS	19.-
RETURN OF MEDUSA	89.-
RIDERS OF ROHAN	89.-
SECR.O.MONKEY ISL.	99.-
SECR.WEAPONS OF LW	99.-
SILENT SERVICE II	99.-
SIM CITY & POPULOUS	79.-
SIM EARTH	99.-
SHADOW SORCERER	99.-
SHERMAN M4	34.- ☆
SKATE OR DIE	29.- ☆
SORCERER APPLIANCE	99.-
SPACE QUEST IV	109.-
SPEEDBALL	35.- ☆
SPEEDBALL II	89.-
STARB.SUPERSOCCER	79.-
STAR SAGA 1 & 2 je	99.-
STORMOVIK SU 25	34.- ☆
SOUNDMAN	249.-
TERMINATOR	89.-
THUNDERBOARD	299.-
THEIR FINEST HOUR	89.-
-FINEST MISSION	99.-
TV SPORTS FOOTBALL	35.- ☆
WESTERN FRONT	99.-
WILD WEST WORLD	99.-
WILLY BEAMISH	109.-
WINGCOMMANDER I	99.-
-SECRET MISSION je	45.-
WINGCOMMANDER II	109.-
-SPEECH ACCESS.	45.-
XENON II	99.- ☆

089/7605151
PLINGANSERSTR.26
8000 MÜNCHEN 70

BESSERWISSER

5. Ebene: 563f743000eb0
6. Ebene: cbdec53010a41
7. Ebene: c250f63010ac1
Wundert Euch nicht, wenn Eure bereits erreichten Codes anders aussehen, denn sie sind abhängig von der Stärke, mit der Ihr einen Level beendet!

Wing Commander II

Mit den Tips von Florian Dahnke werdet Ihr zu echten Überfliegern – die Kilrathis haben dann nichts mehr zu schnurren…

Zunächst sind die leichten Schiffe, mit denen Ihr die ersten Missionen absolvieren müßt, nur leicht bewaffnet, aber dafür umso weniger. Versucht diesen Vorteil auszunutzen, indem Ihr Sarthras oder Drakhris umfliegt und dann mit der Particle Cannon angreift, mit der ja bereits die Epee (das zweite Schiff, das Ihr bekommt) ausgerüstet ist. Den Untergang eines Kamekh-Schiffes könnt Ihr beschleunigen, indem Ihr zusätzlich zum Particle-Dauerfeuer noch ein paar Raketen abfeuert, sobald der Gegner die Phasenschilde öffnet. Torpedos sind hier zu langsam! Gut bewaffnet sind die Grikaths, darum sollte ein Angriff möglichst von der Seite erfolgen, um dem Kanonenturm am Heck kein allzu gutes Ziel zu bieten. Bei den Strakka-Stealthraumern hilft eigentlich nur eine Taktik: Vernichten, so schnell es geht, sonst verdünnisieren sie sich in die Unsichtbarkeit. Gut bewaffnet oder großartig beschildet sind die Strakkas eh nicht.

So, die meisten Gegner kennt Ihr jetzt, fehlen eigentlich nur ein paar kleine Tips zu den Missionen:

Bei der sechsten Mission könnt Ihr an den vier Angreifern locker vorbeifliegen – Euer Auftrag lautet schließlich nur, den Datenträger sicher abzuliefern. Asteroidenfelder solltet Ihr zunächst nur mit einer Geschwindigkeit von 250 oder weniger durchfliegen, denn erst die Rapier (das Schiff bekommt Ihr als drittes) ist schwer genug bewaffnet, um Weltraumfels auf Kolissionskurs auch bei höherem Tempo zu pulverisieren. In der vorletzten Mission ist laut Florian die beste Taktik, den Antrieb beim Anflug des Verräters abzuschalten, um ihn dann mit der Bordkanone mattzusetzen. Vergeßt Eure Heckbewaffnung, Euer Gegner ist genauso wendig wie Ihr selber! Beim letzten Auftrag fliegt Ihr an den Strakkas mit Nachbrennern vorbei, gegen Prinz Thrakhath wendet Ihr dann dieselbe Taktik wie bei der vorletzten Mission an. Jetzt noch schnell die Schutzeskorte ausgeschaltet, und schon könnt Ihr gegen die eigentliche Basis K'tithrak Mang vorgehen: Sobald der Computer zu zielen beginnt, den Antrieb abschalten und erst wieder Schub geben, sobald der Torpedo das Ziel erfaßt hat. Abfeuern zwischen 3000 bis 5000 Klicks, wer länger wartet, wird sehr wahrscheinlich mit der Vernichtung des eigenen Geschoßes bestraft.

Wer jetzt behauptet, all diese Tips seien doch völlig überflüssig – der hat recht, denn Michael Gregorius bescherte uns den ultimativen Wing Commander-Cheat: Gebt im Dos WC2 ORIGIN X zum Starten des Spiels ein, schon werden alle im Zielcomputer erfaßten Schiffe (allerdings auch die der Föderation!) zerstört, sobald Ihr ALT und DEL bzw. ENTF zusammen drückt. Wer statt dem X S02 eingibt, landet direkt in der 2. Mission (S03 = 3. Mission). STRG + I läßt die Intelligenz der Gegner ins Uferlose sinken, ALT + I steigert sie wieder. Mit den Tastenkombinationen ALT +/- bzw. STRG +/- läßt sich der Grafikaufbau beeinflussen, suizidgefährdete Naturen können mit ALT + Y Selbstmord begehen. Nützlich ist STRG + J, um auch während der Ballerei mal eben den Stick neu zu kalibrieren. Besitzer des ersten Flügelkapitäns gehen auch nicht leer aus, sie kommen mit dem Ladekommando WC ORIGIN ebenfalls in den Genuß der meisten Funktionen.

SPIELKONSOLEN-KONSOLENSPIELE

SEGA MEGADRIVE
deutsche Konsole incl. Spiel und Japan-Adapter 399,00

SEGA GAME GEAR

NINTENDO GAME BOY

COMMODORE CDTV

ZUBEHÖR

PC-Soundkarten mit dt. Anleitung

WIR SIND UMGEZOGEN!
Bestelladresse: CPS Frank Heidak, Bürgerstraße 8 – 10, 5000 Köln 1
Bestellannahme: 0221/25 69 83
Telefax: 0221/25 69 86

PUBLIC DOMAIN CLASSICS IBM-PC

PUBLIC DOMAIN CLASSICS AMIGA

SONDERANGEBOTE

KLEINANZEIGEN

Suche Hardware

Suche für PC 20"7III Drucker, VGA Color Monitor, VGA Karte; bitte preiswert und funktionstüchtig. Tel.: Oranienburg (0037327) 800977 N. Blenn, Germendorfer Allee 51, O-1400 Oranienburg

Suche 386 SX von Highscreen mit 5 1/4" und 3 1/2" Laufwerk, sowie 40 MB Festplatte, mit VGA Karte und Tastatur. Ebenfalls Software, und nicht älter als 1 Jahr, gesucht. 2 MB Hauptspeicher und 20 MHz. Biete 1200 DM. Schreibt an: S. Schrader, Krügerstr. 19, 1000 Berlin 49

Suche gebrauchten A 500 mit Maus u. TV-Modul, ohne Mon., 2. Laufwerk und ohne Speichererweiterung, evtl. mit Leerdisks. Zahle 450 DM. G. Schwitters, Platz des Friedens 6a, O-3270 Burg

Suche gebrauchten 286 AT mit Festplatte, VGA-Karte und VGA-Farbmonitor. Zahle bis 1400 DM. Bitte schriftlich an: Robert Schuchardt, Eschleberstr. 88, O-5800 Gotha

Suche für Euro XT einen VGA Monitor. Zahle bis 350 DM. Tel.: 07132/17243. Mehmet verl.

Suche für Einsteiger billigen PC (möglichst MS DOS mit Software und Bücher). Axel Beetz, Hufstr. 5, O-2401 Gägelow

Suche für C128: REV 1750 und/oder 3.5 Floppy 1581 von Commodore sowie Turbo-Pascal für CPIM 3.0. Telefon: 05471/585

Biete Hardware

Verkaufe Melodienmodule, Paßwortschutz, 8048-Assembler und Leerdisketten sehr günstig. J. Schönfeld, Orchideenweg 81 a, W-1000 Berlin 47

PC-XT, Schneider 640 KB MM, s/w Monitor, Maus, VB 500 DM. Michael Müller, Himmelmoorstr. 2, 2085 Quickborn, Tel.: 04106/69744

Verk. A 500 1 MB Monitor, 2 LW und ca. 60 Originale, z.B. Falcon, Red Storm Rising, Loom, Zac Mc Kracken, Indy 500, Wings, Invest, für VB 1800 DM. Call 02166/87898 Karsten

Verkaufe Amiga 500 mit Speichererweiterung u. Handbücher für 500 DM VB. Nils Ollig, Rabenweg 2, 5010 Bergheim 3, Tel.: 02271/94096

VGA-Karte 512 KB 100 DM, Pharao, Becker-Base-AC, Datamat-PC, Winzer; Amiga 2000, 3 MB, 52 MB-HD, Monitor 1084 u. Div. Software u. 50 Disketten, 2. int. Laufwerk u. Actionreplay. Tel.: 05854/263

286 16 MHz zu verkaufen, 40 MB Festpl., 5 1/4 und 3 1/2 HD Laufwerk, VGA Karte u. Monitor und Mouse. Software: DR.DOS 5.0, WORKS 2.0 und Lotus Magellan, 5 Monate alt, 1.500 DM. Guido Waschke, Am Stirkenbend 15, 4052 Korschenbroich 2

AT zu verk., 33 MB Hardd. S. 1/4 LW (1,2 MB), EGA Farbmonitor, Mouse, 1 MB RAM, NP 4690 DM u. Software (z.B. WORKS, Verw. aller Art u.v.m. Spiele), NP 1847 DM, VHB 1500 DM, nach 16.00 Uhr Tel.: 09371/67735. PS: 2 Grafikkarten grat.

Verk. Amiga 500, 2 LW, Monitor, Pad, 1 MB, Mouse, Bücher, Zeitschriften, 80 Disks, Box, Joystick, VB Preis. Tel.: 09401/7173, 100 % alles okay! Nicht vor 13 Uhr anrufen!

A 2000 m. Monitor u. 2 x 3,5 Lfw intern u. XT-Karte u. 5,25 Lfw. u. 3,5 Lfw. u. 128K Speichererw. für XT u. 20 MB HDD für XT u. Controller u. 20 MB HDD für Amiga u. Software u. Literatur u. Zubehör. VB 4000 DM, 08421/3774

Verkaufe: Schneider-Tower-AT-22080286-Prozessor, 1 MB Speicher, 20 MB Festplatte, 10 MHz, 2 Laufwerke (3,5 Zoll), EGA, Tastatur, Maus, Handbücher. 1500 DM. Tel.: 0931/68174

386 SX 16 Mhz, mit 2 MB RAM, Motherboard zu verkaufen. Neuwertig. Nur VB 900 DM. Schreiben oder anrufen: Christian Sander, Pfarrer-Hesse-Str. 4, 6222 Geisenheim, Tel.: 06722/6902

Adlib-Soundkarte, neuwertig, Jukebox, nur VHB 190 DM. Christian Sander, Pfarrer-Hesse-Str. 4, 6222 Geisenheim, Tel.: 06722/6902

Spielmaschine! 386er; 33 MHz; 64k Cache; HD 143 MB m. 15 Ms; SVGA 1 MB, kl.gr. LW, VGA-Monitor 1024 x 768; SOUNDBLASTER! DOS 4.01 u. WORKS 2.0; Literatur u. div. Spiele; 3.699 DM. 02156/41531 ab 19 Uhr

386 SX 16/20 MHZ, 2 MB RAM, 64 MB Harddisk, 1,2 MB u. 1,44 MB LFW., Soundblaster VGA 512, VGA-Color-Monitor 14, Slime-Case-Gehäuse, Cherry-10L-Tastatur, alles in black, m. Maus, Joystick, viel Software, Bücher für 3000 DM. Stefan Biela, Heinrich-Zille-Str. 82, 6200 Wiesbaden 13

Suche Software

Suche das Spiel The Pawn für MS-DOS PC! Nur Original! Gut erhalten! Zahle bis zu 70 DM, wenn 1a-Zustand! Daniel Schaller, Memelstr. 13, 5860 Iserlohn. Tel.: 02371/26494

Verkaufe: SS 2, Buck R., LHX, Sim Earth, Ultima 6, Castles, Jetfighter 2, Megatraveller 1. Suche Larry 5, Speedball 2, Swotl, Gunship 2000, Supersoc. Tel.: 05242/46581 Marco ab 16.30 Uhr

Suche Faery Tale Adventure, Savage Empire, Sound Blaster. Preise VHB. Suche Club, dessen Schwerpunkt Rollenspiele ist. Meldet Euch! Clemens Westendorf, Lindenweg 13, 2392 Glücksburg

Indiana Jones 4, Great Courts 2, Sim Art, Lemmings 2, Monkey Island 2, Strike Commander, Civilization, Wing Commander Speech-Disk, Wing Commander 2 Mission Disks 1 u. 2, Mad TV. Nur Originale. 04421/26967

Für PC z.B. Great Courts 2, Big Business, Lufthansa A 320, Pirates, Reederei, SS 2, RR Tycoon, UMS 2, Super off Road, Winzer, Ralf Glau Edition, NAM, ATP, Castles, Cohort, Gunship 2000, G. Heim, Dorfackerstr. 36, 4528 Zuchwil/CH 065/253760

Suche Spiele für PC (IBM) ab 19.00 05042/81000. Kauf oder Tausch!

Suche und tausche Software wie z.B. Police Quest 3, Die Kathedrale, Indy 4, Secret of Monkey Island 2, Ultima 7 usw. Habe z.B. Gunship 2000 u.a. Tel.: 09951/7295 (Bernhard)

Suche PC-Spiele jeder Art. Zahle gut! Schickt mir Eure Listen od. Disk. Briefkontakt u. Erfahrungsaustausch schriftlich erwünscht. Adrian Schatzmann, Henri-Dunantstr. 14, CH-3600 Thun

Kaufe und tausche Originale! Suche: Speedball 2, Lemmings u. Data etc.! Auch Mega Drive! Habe Fata/Rewind etc. PC nur Originale! Tel.: 04936/7036

Suche für Wonderland Anleitungsbuch in Deutsch bzw. Kopien. Erstattung der Unkosten! Ralph Hoffmann, Grosshurdener Berg 2, 5063 Overath

Suche Computerspiele für MS DOS 3.3, EGA Farbkarte, 286 AT. 02207/3187 (fragt nach Christian) Nur Originale.

Suche Elvira dt., Eye of the Beholder und Life & Death! 0991/90339 Johannes Hartl. Außerdem: Heart of China. Biete 3D Construction Kit für 80 DM (neuwertig) und Silent Service 2 für 60 DM.

Suche Megacad 3.1 Pagemaker 4.0 oder Ventura Publisher. Suche billiges 9600er Modem. Tausche Soft! Suche alle Architektur Cad-Soft für PC! Telefon: 02401/2874 (Walter)

Suche Rollenspiele und Adventures aller Art. Eye of the Beholder, Gateway to the Savage Frontier dringend erwartet. 06101/43434 (Raoul)

Hilfe: Ich suche Crusade in Europe und Decision in the Desert für IBM comp. Anruf nach 17.30 Uhr 02922/85410. Schreibe: R. Driessens, Buchenweg 6, 4760 Werl

Suche Castles, Nam, UMS 2, North & South, M1-Tank-Platoon, Harpoon, Miss.-Disk, Conflict in M.-East u. einen Tauschpartner. Spiele müssen superbillig sein. S. Heidemann, Buersweg 6, O-1614 Zernsdorf

Biete Software

Österreich: diverse Spiele für PC günstig abzugeben, Liste anfordern bei: Karl Weselovsky, Payerg. 7/25, A-1160 Wien

Das Wesentliche! Und zwar neueste AMIGA & PC Soft zu Superpreisen! Heute gratis Info-Liste-Disk anfordern! Call: 021/0323733

Tausche oder verkaufe: Ultima 6, Railroad Tyc., Sim Earth, Jetfighter 2, Red Baron, Wizardry 6, Monkey Island und 3D Construction Kit! Nur Originale! Suche RPGS und Simulationen. Tel.: 05254/13918 (Dirk)

Originalspiele für PC: Rise of Dragon VB 50 DM, Silent Service 2 VB 50 DM, Drachen von Laas VB 30 DM oder alle 3 zusammen für 110 DM incl. Porto. Tel.: 02181/43182

Verkaufe 5 1/4 Zoll: Space Quest IV 55 DM, Heart of China 50 DM, Larry 5 60 DM, Gunship 2000 50 DM, Might & Magic 3 55 DM, Lemmings 45 DM. Tel.: 02182/9868 Daniel verlangen!

Silent Service 2 dt., Kings Quest 5 dt., VGA für PC (5 1/4) zum halben Neupreis, per NN oder Vorkasse. Tel.: 06023/30301

Orig. Timequest 50 DM, Lösungsheft PQ 3 10 DM, Lösung W. Beamish 10 DM, keine Einzeltips. Abends 02134/32855

Verk. oder tausche Orig. Leg. of Faerghail (60 DM), Larry 3 deutsch (60 DM mit Gesamtl.) gegen Heart of China od. Mad TV. Tel.: 073/332024 (CH) Sacha verl.

Verk. Originale für PC 3,5 und 256 Farben: Space Quest 4, Police Q. 3, Larry 5, Space Q. 1 (neue Vers.), Heart of China zu jeweils 50 DM. Tel.: 09287/78261 (Martin) ab 17 Uhr

Verkaufe Links für 55 DM und Secret Missions (Wing Commander) für 25 DM. Beides Originale für PC. Tel.: 08581/1717

Verk. F16, F19, Red Storm, Mig 29, Vaxine, Air Combat, Sim City, Nuc. War, TD3, Lost Patrol, Harpoon, LHX, FS IV Scen., Tracon Scen., Div. Anwendersoft und Demos und Hardware. (Softw. ab 35 DM) 030/8822440 (14 bis 18 Uhr)

Günstig zu verkaufen: Mario Andretti, Mig 29 Fulcrum, Silent Service 2, M1 Tank Platoon, Hard Drivin 2, Thunderstrike für je 40 DM plus NN. Heiner Braden, Saarlandstr. 149, 6530 Bingen. Tel.: 06721/42786

Verk. Wing Commander II für 70 DM, Arac für 25 DM, Boomtown für 40 DM, Blue Angel 69 für 45 DM (neu). Biete VGA, max. Auflösung 1024 x 768 auch EGA kompatibel für 220 DM. Rüdiger Pryss, Seligerstr. 41, 7928 Giengen/Brz.

Verkaufe oder tausche Bards Tale II, 5 1/4 Zoll!!! Tel.: 06174/22077 (Christoph)

Verkaufe Maniac, Silent 2, Vette, Xenon 2, Crown, SQ 4, Rally, Billard Sim., Macadam, Purple Saturn Day. Tel.: 08092/31402 Kevin

Verkaufe Originale: Ishido, Midwinter, Silent Service II für 40 bis 50 DM und Heart of China für 50 bis 60 DM (MS DOS only, Logo oder?) ASM 1/91 bis 7/91 für 15 DM. Christian, Tel.: 05707/1015

Verkaufe Kings Quest 5, The Savage Empire, Command HQ und Wishbringer. Preis nach Vereinbarung. Tel.: 08122/3255

PC-Software wird abgegeben! Fordert unsere kostenlose Liste noch heute an! Personal Computer Users Club, Postfach 34, A - 3380 Pöchlarn, Österreich. PC only!

Biete PC Originale: Wing Commander II und Secret Weapons of The Luftwaffe für je 70 DM. Sandro Hagen, Grosstr. 69, O-1824 Niemegk

Verkaufe PC Originale: Air Combat, LHX Attack Chopper, Wing Commander, Railroad Tycoon usw. Suche auch PC Originale! Tel.: 09525/730

Orig. Rise of the Dragon 65 DM; Hilfe: Codes für Populous verloren. Wer kann helfen? J. Cantignon, Rudolf-Virchow-Str. 31, O-2000 Neubrandenburg, Tel.: 03790/71344

Verkaufe Originale 5,25 Zoll: G.P. Circuit 30 DM, Power Pack und Logical je 40 DM, Railroad Tycoon 55 DM. Tel.: 06074/3831

Verkaufe: Indy 500 für 40 DM, Indy 3 kpl. dt. für 50 DM, Spellcasting 101 für 40 DM und Operation Stealth kpl. deutsch für 50 DM. Tausche auch gegen SW 4, Rise of Dragon (nur deutsch) u. GODS (alles PC), Dirk Kinnemann, Rosa-Luxemburg-Str. 8, O-1600 Königs Wusterhausen

Verkaufe: Lemmings (5 1/4) 50 DM, Populous (5 1/4) 30 DM; North & South (3 1/2) 20 DM oder Tausch gegen Bombuzal. Tel.: 04256/3051

Verkaufe Original PC Soft: Bundesliga Manager für nur 25 DM, u.a. Gunnar Finck, Scheideholzweg 77, 2104 Hamburg 92, Tel.: 040/7026225. Auch Hardw. PC-Dig, Joy-Adapter 50 DM

Verk. PC Orig.: Ports of Call, Heart of China, Eye of the Beholder, Golden Axe 55 DM, tausche auch PC-Spiele. Tel.: 02171/32446

Larry 5 VGA, Larry 3, Martian Dreams, SQ4 VGA, SQ 3, KQ5 VGA, Quest for Glory I und II, Conquest of Camelot, Sorcerian (AT), Oils Wells, Indiana Jones and the Last Crusade, Caveman zu verkaufen. 09825/276

Verkaufe Populous, H.Q. Command, Railroad Tycoon, Logical, Lemmings, Silent Service 2. Alles Originale! Kostenlose Liste anfordern bei: Dirk Schröder, Durchdeich 153 A, 2050 Hamburg 80

Verk. Originalspiele für den PC: Space Quest IV, Wing Comm. I und II u. Mission Disks, Heart of China, Monkey Island, Wrath of the Demon. Tel.: 0711/446242. Nach 18 Uhr anrufen, Robert verlangen.

Lös. selbsterst. (Wiz. 7, P.O. Darkn., E.v.t., Beh.2, Fate, Ult. 7) 04127/1567 (Timo)

Verkaufe Prince of Persia, Midwinter und Das Boot für je 30 DM. Tel.: 0711/6493698

Festplattenspiele, 1 x benutzte Disketten/WC2, Monkey Island, Spirit of Adv., Eye of t.B., Sim Earth, S. Super Soccer Manager, Magic Candle, Dark Heart of Uukrul, Tunnels and Trolls, Wizardry 4 u. 5/ nur zus. 300 DM. Tel.: 0228/262120

PC Originale: Loom, Heart of China, LHX Attack Chopper, Logical, Budokan, Indianapolis 500, Eye of the Beholder u.a., Tel.: 05191/12923 (Maik)

MS DOS Originale: Bards Tale II, Big Business, Castle Master, Cavemen, Deathrack, Deja Vu II, Drakkhen, E-Motion, Kult, Larry 1, Omnicron Conspiracy, Pipemania, Pirates, Powerdrome, Skate or Die, Starflight je 30 DM. Tel.: 07231/26636

Tausch

Tausche Monkey Island 2, Indy 4, PQ 3, Star Trek gegen Larry 5 (dt.), Ultima 7, C. of Longbow (dt.), Secret Weapons of Luftw. Suche günstig Soundkarte Roland LAPC-1 oder Pro Audio Spectrum! Tel.: 05506/7932 (Stefan)

Tausche orig. Railr. Tycoon gegen Wing Commander oder Silent S. oder Wild W. World od. Sim City nur Orig.. Roland Hagen, H.-Guenther-Str. 17, O-2402 Wismar

Tausche oder verkaufe Kings Quest 5 VGA/dtsch., Lemmings, PGA Golf und andere. Suche Links, Wing Commander II, Heart of China oder Larry I/VGA. Reinhard Gerfelder, Tel.: 06108/68892 ab 17.00.

Tausche Eye of the Beholder gegen Wing Commander oder gegen Red Baron VGA. Eike Faber, Kl. Lahweg 9, 3216 Salzhemmendorf 1

Tausche oder verkaufe: Wing Commander (Orig.) 50 DM, suche LHX, F-29 oder Crash Course. Georg Bez, Schulstr. 2, O-4851 Burgwerben

Biete JF 2 u. Wingcom.1. Suche F-117 A, Speedball 2, Secret Weapons, Might & Magic 3, Battle Isle, Hard Drivin 2. 100 % Antwort von Sascha Sauer, Lowetscher Str. 2/52, O-5062 Erfurt

MS DOS (nur Originale): Space Quest 1 - 3 gegen Space Quest 4, KQ 1 - 3 gegen KQ 4, PQ 1 u. 2 gegen PQ 3, HQ 1 u. 2 gegen KQ 5, MH 1 u. 2 gegen Larry 5, Railroad Tycoon gegen Spirit of Adventure. Detlef Wiesert, Wiesengrund 11, 5308 Rheinbach 5

Tausche Originalspiele z.B.: Wing Commander II, Sorcerer get all the Girls. Keine Kopien!!! Tel.: 0711/6402900 (Hüseyin)

Verschiedenes

Fax-Telefon, neuwertig, automatische Umschalt. zwischen Fax u. Tel. 1150 DM. Tel.: 07524/4418

Wer hat Probleme bei Larrys? Kostenlos telefonisch Spielehilfen oder geg. Unkostenerstattung 3 DM Komplettlösung auf Disk. zu allen Sierras. H. Kratz, Arendsstr. 4, 6050 Offenbach, Tel.: 069/869499

Gratis inserieren in über 100 Zeitschriften in Ost u. West! Anschriftenliste gegen 10 DM (Scheck/Schein/Briefmarken) an H.P. Otti, Bahnhofstr. 17, 3557 Ebsdorf 2

Verkaufe Sega Master System mit 17 Spielen, 2 Joysticks, Netzstecker für 700 DM, Neupreis 1500 DM. Melden unter 05136/81364 oder schreibt an Emiliano Mosenich, Gutenbergstr. 9, 3167 Burgdorf

Kontakte

Achtung Midianer! (in). Komponist auf SB u. S.Q.J. sucht Kontakt zu ebenso verrückten Freaks!!! Tel.: 06151/371692 18.00 bis 21.00h Frank

Suche Tauschpartner für MS DOS, auch PD-Soft. Kaufe auch Spiele. Schreibt an: Sebastian Lehmann, Breslauerstr. 173, 2740 Hipstedt

Suche Adventure Spieler, die Interesse haben, mit mir in Kontakt zu treten, um Tips und Lösungen auszutauschen. Bin immer auf dem neuesten Stand. Lieblingsfirmen sind: Sierra, Lucasfilm und Attic. Christian von Mellenthin, Olpener Str. 138, 5000 Köln 91

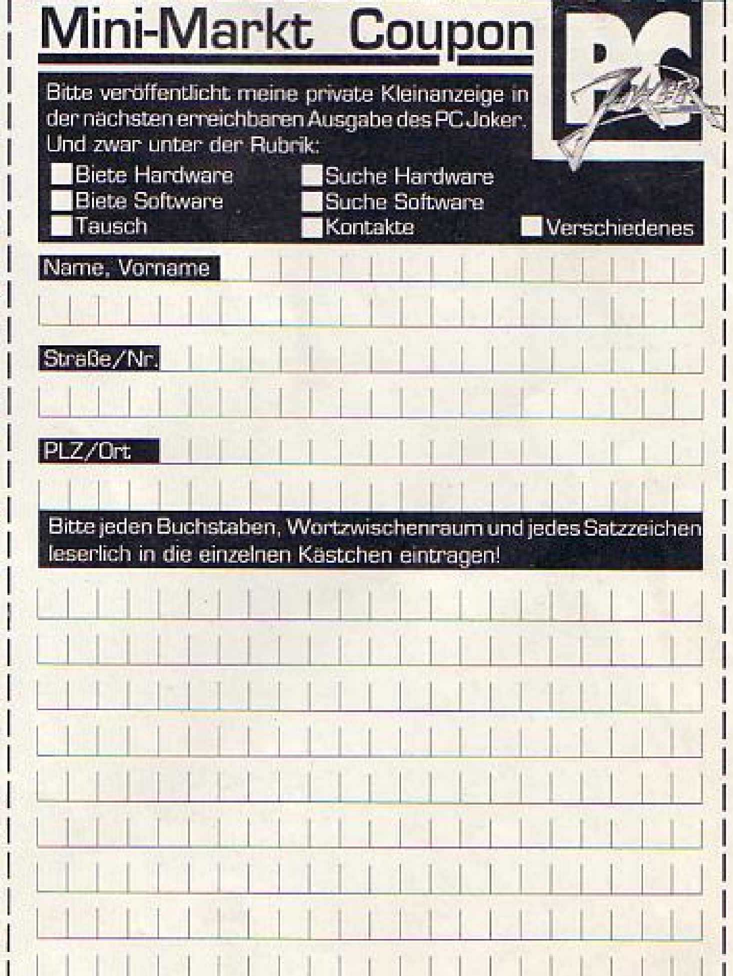
Suche Leute, die den Flugsimulator 4.0 und den Designer besitzen, für Gedanken- u. Ideenaustausch, Anregungen und Tips. Evtl. Gründung eines Interessenclubs. Wer macht mit? Schreibt an: D. Niemz, Hohenheimer Str. 32, 7000 Stuttgart 1

Macintosh: Suche Mac-User zwecks PRG plus EAT. L. Heidenreich, An der Malxe 14, O-7570 Forst

Als neuer PC User suche ich Kontakt zu Gleichgesinnten und Computerclubs im Land Brandenburg. Schreibt an: Jens Ringeloth, Karl-Marx-Str. 38, O-1900 Neustadt/D.

KOSTENLOS!

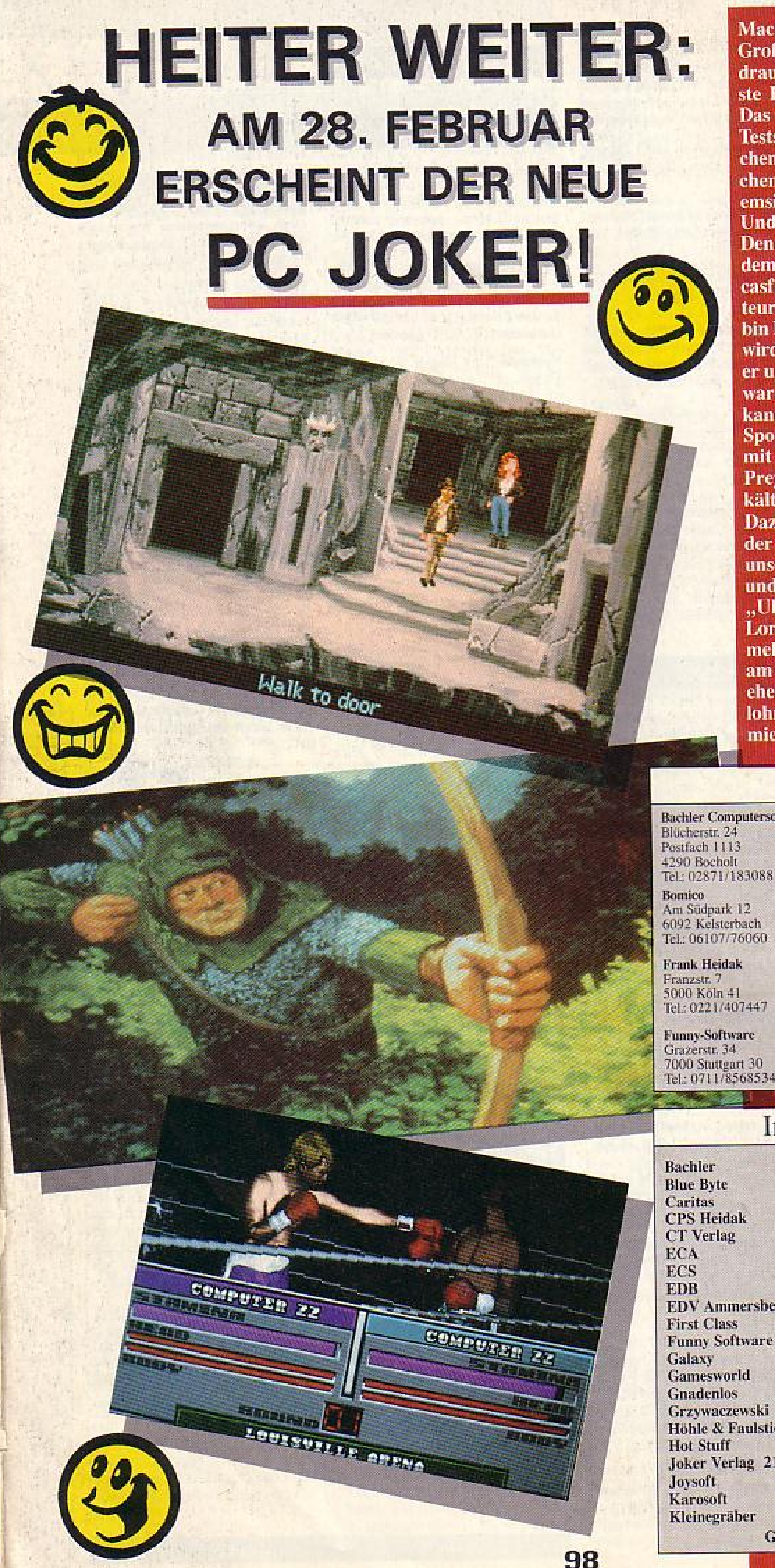
ist Deine **private** Kleinanzeige im PC Joker. Einfach Coupon ausfüllen und einsenden an:
Joker Verlag
Mini Markt
Untere Parkstr. 67
8013 Haar
Achtung! Anzeigen, die auf **Raubkopien** schließen lassen oder **PLK-Nummern** bzw. **indizierte Spiele** enthalten, werden **nicht veröffentlicht!**



HEITER WEITER:

AM 28. FEBRUAR ERSCHEINT DER NEUE

PC JOKER!



Macht Euch von der winterlichen Großwetterlage unabhängig: Egal ob's draußen schneit oder taut – das nächste Heft sorgt wieder für Heiterkeit. Das garantieren die topaktuellen Tests, brandheißen Previews, fröhlichen Preisausschreiben und hilfreichen Tips & Tricks, die wir für Euch in emsiger Kleinarbeit zusammentragen. Und das ist erst der Anfang!
Denn ein Test zu „Indiana Jones IV", dem neuen Mega-Adventure von Lucasfilm sollte auch das kälteste Abenteurer-Herz erwärmen! Und für „Robin Hood – Conquest of the Longbow" wird auch der eisigste Sierra-Fan Feuer und Flamme sein! Und der Cinemaware-Hammer „TV Sports Boxing" kann selbst den unterkühltesten Sportler ins Schwitzen bringen! Und mit der tollen Simulation „Birds of Prey" macht der Flug auch durch die kälteste Luft noch Laune!
Dazu gibt's den totalen Durchblick in der deutschen Softwarelandschaft mit unserem großen Special „Der Markt" und ein Interview mit dem Vater der „Ultima"-Serie Richard Garriot alias Lord British! All das und noch viel mehr erwartet Euch ab 28. Februar am Kiosk oder bereits ein paar Tage eher an der Haustür – ja, abonnieren lohnt nicht nur der tollen Bonus-Prämie wegen . . .

Bezugsquellen

Bachler Computersoftware
Blücherstr. 24
Postfach 1113
4290 Bocholt
Tel.: 02871/183088

Bomico
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Tel.: 06107/76060

Frank Heidak
Franzstr. 7
5000 Köln 41
Tel.: 0221/407447

Funny-Software
Grazerstr. 34
7000 Stuttgart 30
Tel.: 0711/8568534

Gamesworld
Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 089/786044

Joysoft
Gottesweg 157
5000 Köln 41
Tel.: 0221/425566

Koronasoft
Carl-Bertelsmann-Straße 53
4830 Gütersloh
Tel.: 05241/1828

Leisuresoft
Robert-Bosch-Str. 1
4703 Bönen
Tel.: 02383/690

Megasoft
Huntestr. 2
2870 Delmenhorst
Tel.: 04221/64483

Rushware
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2
Tel.: 02101/6070

Software 2000
Lübecker Str. 10
2320 Plön
Tel.: 04522/1379

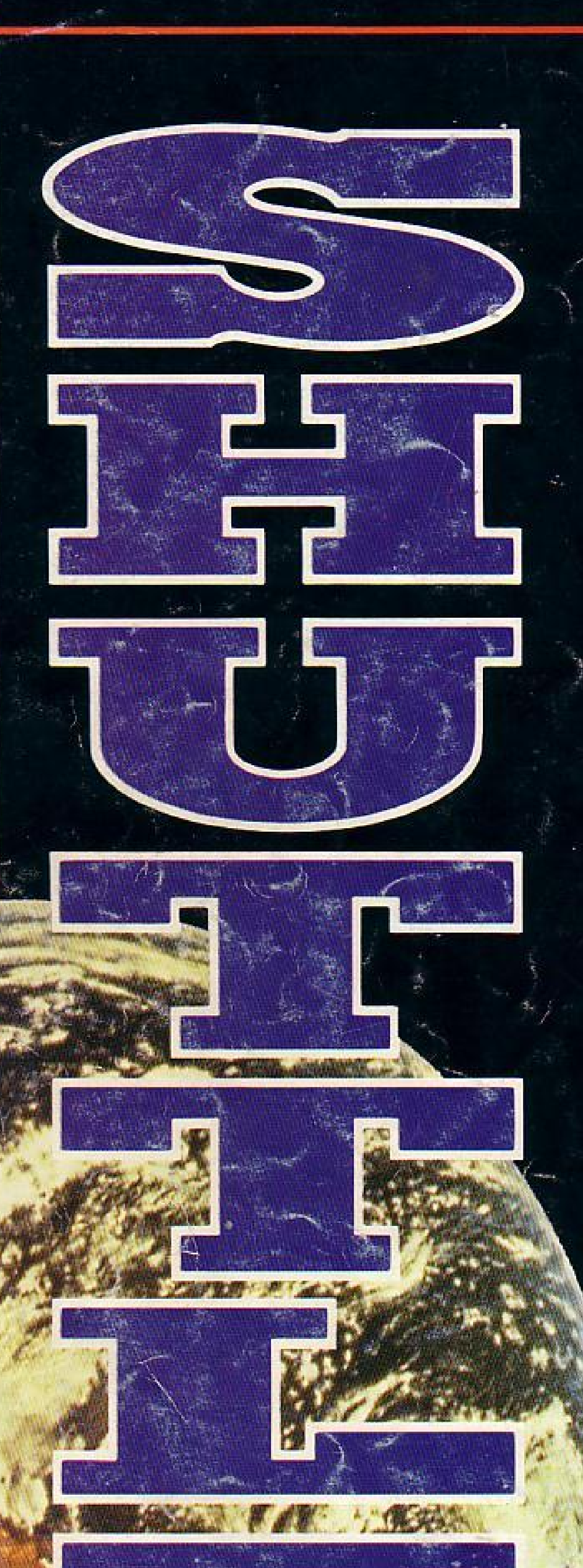
World of Wonders
Marktplatz 39
6231 Schwalbach
Tel.: 06196/3276

Inserentenverzeichnis

Inserent	Seite	Inserent	Seite
Bachler	25	Lehnert	78
Blue Byte	49	Leisuresoft	33
Caritas	36	Lube	92
CPS Heidak	94,95	Megasoft	42
CT Verlag	16,59	Mirrorsoft	15
ECA	47	MN Hobby	92
ECS	78	Okay Soft	78
EDB	88	Rainbow Arts	2
EDV Ammersbek	88	Rushware	2,15,27,100
First Class	36	SCS	72
Funny Software	87	Soft & Sound	82
Galaxy	93	Software 2000	29
Gamesworld	55	Software Maniacs	36
Gnadenlos	52	Softworld	88
Grzywaczewski	52	Thalion	11
Höhle & Faulstich	88	Trendware Computer	36
Hot Stuff	88	UBI Soft	27
Joker Verlag	21,31,39,49,69,75	United Software	11,29,99
Joysoft	60	Virgin	100
Karosoft	23	Wial	65
Kleinegräber	99	World of Wonders	71

Gewerbliche Kleinanzeigen 36


BIG BUSINESS
Big Business ist eine humorvolle Unternehmenssimulation mit eindeutig spielerischem Charakter. Seien Sie Ihr eigener Chef! Entscheiden Sie selbst über den Etat für Werbung, Forschung, Investitionen usw. Planen Sie selbst die günstigsten Produktionsbedingungen, werden Sie tätig gegen Industriespione usw. Hervorragende, z.T. animierte Grafik im Comic-Stil.
BIG BUSINESS
ASM HIT
AMIGA, Atari ST 69,95
PC 3,5 + 5,25 79,95
U.S.S. JOHN YOUNG
Kriegsschiff-Simulation im persischen Golf im Jahre 1995. Konfrontationen zwischen Iran, Irak und den USA. Konvoischutz, U-Boot-Jagd, Flugzeug-Angriffe, Abschuß von Tankern, Ölplattformen und Kriegsschiffen.
U.S.S. JOHN YOUNG
A NAVAL WARSHIP SIMULATION
Special Edition
AMIGA, Atari ST 59,95
C64 Disk 29,95
C64 Cass 19,95
PC 3,5 + 5,25 79,95
MAILORDER
Einfach Postkarte an:
MAGIC BYTES
Verlag R. Kleinegräber
Postfach 2144 C
D-4830 Gütersloh 1
Oder 24-Stunden-Telefonline
05241-34861
(Versand per Nachnahme + 5,-DM Versandkosten. Ab 50,-DM versandkostenfrei. Umtauschgarantie: Kostenfreie Ersatzlieferung; bitte innerhalb 8 Tagen frei zurücksenden).
Einfach irre, diese Preise!
Alle Preisangaben in DM
KIND OF MAGIC 3
AMIGA 79,95
C64 Disk 49,95
C64 Cass 39,95
DINO WARS
NEU
MAGIC BYTES
AMIGA JOKER HIT
AMIGA, Atari ST 69,95
C64 Disk 29,95
C64 Cass 19,95
PC 3,5 + 5,25 79,95
DINOWARS
Interaktives Strategie- und Arcadegame mit spitzenmäßig animierten Actionszenen und einer animierten Dinosaurier-Enzyklopädie. Kampf der Giganten um ein gekidnapptes Saurier-Ei in einer tollen urzeitlichen Landschaft. Die Actionszenen können jederzeit aufgerufen werden.
Kind of Magic 3
Eine brandneue Super-Spielesammlung mit vier erstklassigen Spielen.
NORTH SEA INFERNO: Terroristen haben auf einer Bohrinsel eine Atombombe gelegt.
CYBER WORLD: Du bist berufen, in einer düsteren Zukunftswelt Verräter zu jagen.
DOMINATION: Erobern Sie das Hauptquartier Ihres Gegners mit 4 Kampfrobotern.
BLUE ANGEL 69: Bezaubernde Engel führen Sie durch das Labyrinth Ihrer Gefühle.
THE SECOND WORLD
NEU
MAGIC BYTES
ASM HIT
AMIGA, Atari ST 69,95
C64 Disk 29,95
PC 3,5 + 5,25 79,95
THE SECOND WORLD
Erstklassiges und aufwendiges Strategiespiel um Macht, Wirtschaft und Politik in der Zukunft. Im Jahre 2030 brach der Kontakt zu den Siedlern eines Planeten ab und Du mußt das Siedlervolk in der Behauptung gegen fremde Mächte wirtschaftlich und politisch führen.
MAGIC BYTES
Big Business AMIGA
Kind of Magic 3 (Z.B.: North Sea Inferno) AMIGA
The Second World AMIGA
U.S.S. John Young AMIGA
Dinowars AMIGA
Supergames zu Superpreisen. Jetzt auch erhältlich direkt vom Hersteller. Kommt per Post. Telefon 05241-34861

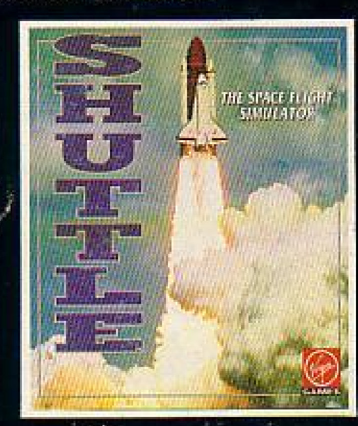


THE SPACE FLIGHT SIMULATOR

SHUTTLE basiert auf offiziellen Regierungsunterlagen und ist daher eine exakte und umfassende Simulation des NASA-Space Shuttles, die für den Heimcomputer produziert wurde.

Mit Hilfe von "Mission Control" können Sie Herausforderungen wie den Einsatz und die Reparatur von Satelliten meistern, Spionagesatelliten aussetzen, Ihr Raumfahrzeug im luftleeren Raum steuern, es auf die richtige Flugbahn für den Wiedereintritt bringen und komplizierte Landemanöver durchführen.

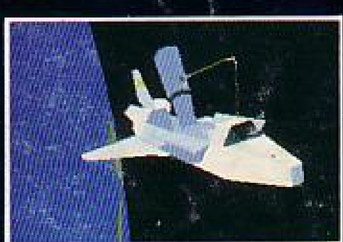
Neueste Polygon- und Ellipsen-Grafik sowie echte Land- und Sternkarten wurden benutzt, um die atemberaubenden 3D-Panorama-Ansichten des Orbiters und seiner Umgebung zu schaffen, die ständig aus jedem beliebigen Winkel betrachtet werden können.

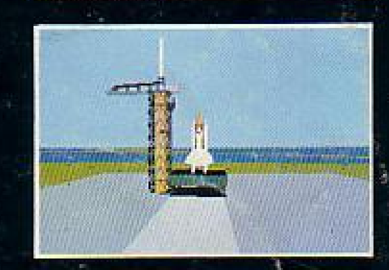


FEATURES:

- ZAHLREICHE AUSBILDUNGSFLÜGE UND WISSENTSCHAFTLICHE MISSIONEN
- AUTHENTISCHE KONTROLLTAFEL
- LEVELS MIT VIELEN HILFSFUNKTIONEN VON "ANFÄNGERN" BIS ZU "VETERANEN"
- VERSCHIEDENE START- UND LANDEPLÄTZE
- NEUESTE DREIDIMENSIONALE POLYGON- UND ELLIPSEN-GRAFIKEN
- VORFÜHRUNG DER WICHTIGSTEN FEATURES UND ANSICHTEN
- MUSIK IN ORCHESTER-QUALITÄT
- DETAILLIERTES UND UMFASSENDES HANDBUCH FÜR DIE AUSBILDUNG UND ZUM NACHSCHLAGEN
- POSTER DES SHUTTLE-FLUGDECKS ZUM AUSEINANDER-FALTEN







ERHÄLTLICH FÜR P.C., AMIGA UND ST.



